Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych,czerwiec 1996

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

51
6



DUKE NUKEM 3D PEŁNY!

SILENT HUNTER

THIS MEANS WAR

Bad Mojo


JAK BOREK MIAŁ PSA A POTEM PIES BORKA
RZEŹNIA
JAKA ŚLICZNA PSINKA!
NO CHODŹ ZABIERAM CIĘ DO DOMU
W DOMU
A TERAZ COŚ PRZEKĄSIMY
CHRUP
WILD PIG
AAAAAAAA
AJ AJ AJ AJ
GULP
GRRRRR
DOBRY PIESEK ZARAZ DAM CI JEŚĆ!!
DOG FOOD
CHCĘ JESZCZE ZAGRAĆ PRZED ŚMIERCIĄ...
BROMP





DUKE NUKEM 3D - przedzierając się przez mroczne korytarze bazy kosmicznej czy opustoszałe ulice miasta, mrożąc, rozdeptując i rozsmarowując Obcych po ścianach, Emilus doszedł do wniosku, że nie może powstrzymać się, od przyznania REKOMENDACJI!!!

menu

LEGENDA:
czerwone - opisy gier,
czarne - inne.
Na górze
spis alfabetyczny,
a po prawej nie.



SILENT HUNTER - pierwszy od dłuższego czasu symulator łodzi podwodnej o bardzo dobrej grafice. Czytając opis będzie można się dowiedzieć jak można udawać umarłego na morzu, czyli jak z Borka zakpił przeciwnik (a może producent?).



DESCENT 2 - Czy „Descent" może być jeszcze bardziej trójwymiarowy? Chyba nie, ale z pewnością może być lepszy. O przewagach sequela nad oryginałem informuje krótko i zwięźle LUX.

Za miesiąc wyda się:

„Legion" - Badjoy przedstawi prawdziwą gratkę (rodzimej produkcji) dla miłośników strategii i RPG;

„Conquest of the New World" - Sir Haszak opisze przygody towarzyszące odkrywaniu ZUPEŁNIE Nowego Świata;

„Shellshock" - Borek przedstawi współczesną wersję czterech pancernych bez psa przyobleczoną w postać strzelanki;

„Normality" - Dixie przybliży nienormalny świat, z nienormalnym bohaterem, walczącym o odejście świata, w którym żyje, od nienormalnej normalności;

„Witchaven II" - Aragorn zda relację z zagłębienia się w labiryntach pełnych przykrych stworów

„D" - Emilus odda mroczny klimat pioerwszej chyba przygodówki ze stajni firmy Acclaim, dotąd zajmującej się twarzobiciami

co nowego?

Sześciokrotne dzięki

Koniec maja upłynął pod znakiem serii dziwnych wydarzeń. Zainaugurowała je bodajże Dobrochna piorąc dyskietkę w pralce automatycznej. Później tłumaczyła, że chciała sprawdzić czy uda się w ten sposób usunąć dane. Drugą osobą był Emil, szalejący reporter telewizyjny. Na jednych z targów zaczął robić wywiady z członkami redakcji, co pozwalało przypuszczać, że wkrótce ukaże się jego program autorski w Polonii 1 (szczegóły w kąciku firmowym). Potem jako przerywnik przeżyliśmy powódź, więc przez tydzień śmierdziało stęchlizną. Jednak pomimo tak urozmaiconego końca miesiąca największym zaskoczeniem była konferencja prasowa firmy Karma zwiastująca nową erę w pracy dziennikarzy. Podobno dostaliśmy na nią zaproszenie, które jednak dziwnym trafem nie dotarło do redakcji. Po konferencji (o której ze zrozumiełych względów nie mieliśmy pojęcia), wpadł goniec zostawiając list. W liście, jak to w tego rodzaju oficjalnych enuncjacjach, kierownictwo firmy wyrażało szczery żal z powodu naszej absencji i chcąc mimo wszystko przybliżyć profil firmy pozostawiało materiały reklamowe i POCZĘSTUNEK! Z początku popukaliśmy się w głowę, bo do redakcji jak dotąd dowożono pizzę, względnie kurczaki. O firmie wożącej poczęstunki nic nie słyszeliśmy. Po chwili goniec pojawił się po raz drugi trzymając w jednej ręce materiały reklamowe, wśród których znalazł się napęd CD 6x, a w drugiej olbrzymi półmisek z rybami w galarecie, mięsiwem (schab w brzoskwiniach), pieczywem i pojemniczki z dwiema sałatkami oraz delikatnym sosem chrzanowym. Wrażenie było ogromne. W ten sposób nie odrywając się od pracy zostaliśmy szybko i skutecznie zaznajomieni z działalnością firmy Karma (choć z początku nazwa kojarzyła nam się z gastronomią). Biorąc pod uwagę liczbę tytułów prasowych ukazujących się na naszym rynku proponujemy dystrybutorm gier organizowanie właśnie takich konferencji (jeśli w ogóle zaczną je robić) – tanie, oszczędne, wypełnione treścią. Nikt nic nie traci, wszyscy zyskują.

Zglaszając ten racjonalizatorski wniosek pozdrawiamy serdecznie wszystkich wybierających sie na wakacje, przypominając, że my podczas tych wakacji nie będziemy leżeć do góry brzuchem tylko pracować, pracować, pracować...

Do druku zatwierdził Triumwirat w składzie

Emilius
&
Sir Haszak
(100% normy)

ESCAPE. Już wkrótce (dokładnie 20.06.96.) zajaśnieje nowa gwaizda na firmamencie Polonii 1. Będzie nią nie kto inny jak Emilus, który tego dnia o godzinie 21.50 poprowadzi pierwsze wydanie autorskiego programu pod tytułem „Escape". Znajdą się w nim informacje o oprogramowaniu komputerowym, konsolach do gier, Internecie (od 3-4 odcinka), gadżetów komputerowych (w tym o hełmach i okularach VR), imprezach branżowych, czyli wszystkim co interesujące w komputerowym światku.

Program będzie emitowany co tydzień w godzinach 21.50 w czwartki, 10.45 w niedziele, 2.20 w poniedziałki (specjalnie dla cierpiących na bezsenność). Producentem jest Filmowa Agencja Konrada Kwiatkowskiego.

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski (borek@mi.com.pl)
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński – sekret. stanu (emilus@mi.com.pl), Piotr Leszczyński, Darek Michalski – kurekta (haszak@mi.com.pl), Rafał Piasek – sekret. redakcji (piasek@mi.com.pl), Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
Wymiary reklam:
90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)
205mm x 290mm – 1 strona
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
INTERNET: http://www.atm.com.pl/~ts
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-16551**

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

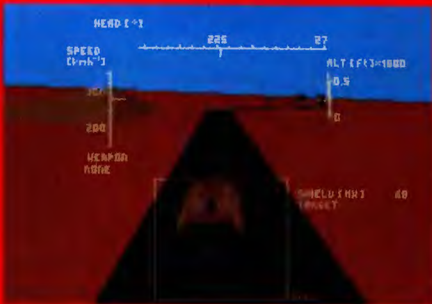
Tę grę opisywaliśmy już w wersji dla PC, jednak znowu zagościła ona na łamach nowości, a to za sprawą firmy Mirage która wydala jej amigową wersję. W „Amazońską Królową", która od wersji PC różni się tylko grafiką, będzie można pograć na każdej Amidze z 1MB pamięci, a posiadacze twardych dysków będą ją mogli zainstalować i uniknąć wachlowania dyskietkami. Myślę, że gra ta zadowoli wszystkich amigowych miłośników przygodówek.



BADJOY

DESERT WOLF

Desert Wolf to wydany przez firmę Seven Stars pierwszy polski symulator myśliwca wojskowego. Właściwie symulator to trochę za dużo powiedziane – jest to raczej strzelanka lotnicza. Wszyscy którzy ją widzieli twierdzą, że przypomina do złudzenia „Retaliatora". Trzeba przyznać że nawet na zwykłej Amidze 500 (z 1MB oczywiście) gra chodzi płynnie.



BADJOY

The Hind

W czerwcu ukazać się ma „Hind" sequel symulatora „Apache Longbow". Prócz tego, że będziemy mogli polatać rosyjskim helikopterem Mi-24 Hind-E czekają nas 3 scenariusze (w Korei, Kazachstanie i Afganistanie). Nowością w stosunku do pierwszej części będzie ścisłe współdziałanie z oddziałami naziemnymi (zrzucenie oddziałów, misje ratunkowe, osłona ewakuacji) oraz aktywność wojsk naziemnych przeciwnika (można będzie łatwo dostać rakietą od mudżahedinów). Gra pozwala na pojedynki w sieci do 16 osób. Będzie można także zmierzyć się w sieci z posiadaczem „Apache Longbow".



Od czerwca grę przeznaczoną na PC-CD rozprowadzać będzie w Polsce hurtowania USER.

Sir. Haszak

LEGION

Legion to produkt nowej polskiej firmy GOBI. W grę tą można grać jak w strategię, podbijając całą krainę za pomocą wielu legionów lub jak w roleplay – podróżując drużyną śmiałków przez wielką krainę rozwiązując różne zadania, walcząc z potworami i zdobywając informacje od mieszkańców miast i wiosek. W grę jest także wpleciony element handlowy. Grafika i dźwięk są całkiem niezle, choć autorzy mogli się trochę bardziej postarać. Pomimo tego gra jest wciągająca o czym przekonać się mogą posiadacze Amig z 2 MB pamięci CHIP.



BADJOY

Ta gra w wersji dla PC cieszyła się dużym uznaniem graczy, a także recenzentów wszystkich polskich pism komputerowych. Tym razem firma Metropolis software wydala „Teenagenta" w trzech nowych wersjach dla Amigi 500, 1200 i Amig wyposażonych w czytnik CD-ROM. Grafika jest poprawiona w stosunku do wersji PC (na 1200 i CD32). Nic dodać nic ująć. Wygląda na to, że i my, amigowcy, będziemy mieli kupę zabawy.



BADJOY

Gambleriada `96

W dniach 10 – 12 maja w warszawskiej hali Torwar odbyła się zorganizowana przez Agencją Wydawniczo-Reklamową Greit „Gambleriada".

Na brak wystawców zdecydowanie nie można było narzekać. Swoje oferty przedstawiło około 50 firm. Nie zabrakło stoisk czasopism koputerowych – pojawiły się „Gambler", „Świat Gier Komputerowych", Gry komputerowe" i - oczywiście – my.

Dość dużą część targów zajmowały firmy związane z Amigą, prezentując oprócz gier pokaźną ilość sprzętu do tego komputera. Były to pierwsze targi w Polsce, na których Amiga była naprawdę widoczna. Hasło reklamowe głosiło „Amiga – back to the future". Czas pokaże, czy pieniądze przeznaczone na promocję dadzą jakiś efekt.

Nie dało się nie zauważyć konsol, które rosną na naszym rynku jak grzyby po deszczu. Na targach rządziły Sony PlayStation i Sega Saturn. Na PSX można było pociąć w przedpremierową wersję „Tekken 2" oraz „Battle Arena Toshinden", zaś na SS (bez skojarzeń) królował „Virtua Fighter".

Wszyscy wystawcy starali się dogodzić klientom i opuszczali ceny swoich produktów jak mogli. Cennik CD Projektu przeszedł chyba jednak wszelkie oczekiwania. Pełne wersje gier można było dostać za 25, 35 i 45 nowych polskichzłotych.

W sobotę odbyły się eliminacje do drugiego turnieju „Mortal Kombat". W niedzielę odbył się finał turnieju. Zwycięzca otrzymał Segę Saturn i klawiaturę do Windows '95 ufundowaną przez firmę Microsoft.







Pecetowym hitem na Gambleriadzie był „DukeNukem 3D". Grali w niego wszyscy. Jedni w wersję shareware, inni w nieoficjalną pełną wersję. Na stoisku IPS Computer Group można było kupić przedpremierową wersję „Duke'a" za ok 200 zł.

Targi zaskoczyły swoją wielkością i rozmachem, okazało się, że ta nienajbogatsza przez piratów i ludzką mentalność gałąź rynku komputerowego nie jest tak mała, jak mogło się wcześniej wydawać. To cieszy.

Grzegorza O. impresje z E3

Redakcja: Właśnie wrócił Pan z Los Angeles, gdzie od 15 do 17 maja odbywały się targi komputerowego przemysłu rozrywkowego o nieskomplikowanej nazwie E3. Czym różnią się amerykańskie targi od londyńskiego ECTS-u?

Grzegorz Onichimowski: Przede wszystkim wielkością odzwierciedlającą różnicę między rynkiem amerykańskim a europejskim. Gazeta targowa E3 podała, iż komputerowa rozrywka stanowi „najdynamiczniej rozwijającą się gałąź gospodarki amerykańskiej o wartości sprzedaży rocznej szacowanej na 8 mld dolarów".

Z tej wielkości rynku wynika po części prestiż targów. Największe firmy miały stoiska o tej samej powierzchni wymierzone z dokładnością do cala. W konsolach konkurowały Nintendo, Sega i Sony, które, jeśli wierzyć plotkom, wydały na organizacje stoisk po 6 mln $, wśród producentów PC CD-ROM królowały zaś Electronic Arts i Virgin (po 3 mln $).

Druga różnica – nikt nie udaje, że robi biznes. Oczywiście są wydzielone pokoje, gdzie można w spokoju porozmawiać, ale nie prowadzi się tam rozmów dotyczących konkretnego zakupu. Brak na to czasu i całej rzeszy prawników niezbędnych przy negocjowaniu kontraktów. Na E3 jedzie się by skonfrontować się z konkurencją, spotkać z ludźmi z branży. W odróżnieniu od naszego kraju środowisko to liczy kilkadziesiąt tysięcy osób. Nie ma także żadnego handlu detalicznego. Jedynymi firmami, które coś sprzedawały, były firmy developerskie.

R.: Czy wyróżniały się jakieś gry?

G.O.: Trzeba zacząć od tego, że dobrych gier powstaje tysiące. Wiele małych firm pokazało produkty bardzo zaawansowane graficznie. Nie można więc powiedzieć, że dwie czy trzy firmy są w stanie samym produktem pokonać konkurencję. Jedyne co się teraz liczy to marketing, reklama i public relations, czyli cała otoczka gry. W tym rzeczywiście wielkie firmy są zdecydowanie lepsze od małych.

Wśród gier, które mają szansę stać się przebojami, widziałbym „Red Alert", „zerową" część „Command & Conquer" produkcji Westwood Studios, „Grand Prix 2" z Microprose, przy którym mając odpowiedni zestaw Thrust Mastera można się nauczyć jazdy samochodem, „The Darkening" bardzo dobre choć nieco wtórne w stosunku do „Wing Commandera IV". Świetnie zapowiadają się także „Heart of Darkness" Virginu i „Dungeon Keeper" Electronic Arts.

(dokończenie na stronie 6)

Spring '96 c.d.

Jowisza (ma być rewelacyjna sztuczna inteligencja i nieliniowy wybór misji); „Sand Warriors" będący strzelanką nawiązującą do mitologii egipskiej, w której przechodząc kolejne misje musisz znaleźć drogę na Ziemię i uciec z umierającej planety; grę strategiczną „Fragile Allegiance", która ukazując pozaziemską egzystencję ludzi przyszłości łączyć będzie w sobie dyplomację, walkę i zarządzanie gospodarką.

GT Interactive

Na stoisku przypominającym korytarze z „Quake'a" można było zobaczyć przede wszystkim „Quake'a". Z doomopodobnych pokazano także 20 nowych poziomów do „Hexena" („Hexen: Deathkings of the World Citadel" oraz strategię „Vikings – The Strategy of Ultimate Conquest", która na pierwszy rzut stanowi rozbudowaną wersję „Pirates" wzbogaconych o rozgrywanie bitew.

Interactive Magic

Firma niewiele pokazywała, ale miala za to dokładnie opisane to, co by pokazala, gdyby miala gdzie pokazać. Najżywiej była promowana gra sportowa „Daley Thompson's World Class Decathlon" (pojawił się sam Daley i bawił się w showmana"), znana kiedyś z komputerów 8-bitowych. W postaci materiałów prasowych i plakatów były tam także obecne gry strategiczne „Destiny" i „American Civil War". Pierwsza daje okazję pokierowania podporządkowanym ludem od epoki kamienia łupanego po erę lotów kosmicznych, druga to kolejna relacja z tego jak bili się Amerykanie między sobą. Ostatnią nowością był symulator lotu „Air Warrior II", w którym będziemy mieli do dyspozycji 25 samolotów z obu wojen swiatowych i wojny w Korei, co nieodmiennie kojarzy się z grą „Dog Fight".

Millenium

Na stoisku były dwie interesujące rzeczy: gra strategiczna „Deadline" z izometrycznym polem bitwy i irytacja z jaką obsłużył nas pan na stoisku, gdy przerwaliśmy mu uporczywe wpatrywanie się w jakiś bliżej niezdefiniowany punkt przestrzeni znajdujący się w okolicy wejścia na stoisko.

Philips Media

Firma miała jedno z bardziej wyróżniających się stoisk. A na nim sporo tytułów. Przeważały przygodówki. Pierwszą godną wymienienia jest „Down in the





Dumps" (październik; PC-CD), świetnie animowana (prace trwają od 2 lat) gra przygodowa dla dorosłych, opowiadająca przygody niezwykle ekscentrycznej rodziny Blumbów, kosmitów wielkości kciuka, podczas ich powrotu z wakacji. Druga to film interaktywny „The Dumb Was Loaded" (miala być w maju; PC-CD), którego akcja rozgrywa się w 1940 roku. Jako detektyw bierzesz się za odnalezienie brata pewnej wartej grze-



chu dziewczyny. Autorzy obiecują sporo trupów i zwrotów akcji. Trzecią z tego gatunku jest „Secret Mission" (miała ukazać się w maju; PC-CD). Jako amerykański szpieg zostajesz wysłany do azjatyckiego królestwa Opalii podczas zimnej wojny. Twym zadaniem będzie odzyskać pamięć po przymusowym skorzystaniu z narkotyków, dostarczyć tajne papiery swemu konsulowi i zapobiec zamordowaniu króla Opalii.

Gracze lubiący wykazywać się zręcznością nie powinni zawieść się na takich tytułach jak „Bloodlust" (walka karate; grudzień; PC-CD), „The Last Ninja" (współczesna wersja popularnej niegdyś gry 8-bitowej; początek 1997; PC-CD), „Demon Driver" (wyścigi w przyszłości; grudzien; PC-CD), czy wreszcie „QAD" (strzelanka 3D; jesień; PC-CD).

Sales Curve Interactive

Królowały tu w zasadzie dwa tytuły: przygodówka „Kingdom of Magic", o której już pisaliśmy w poprzednim TS oraz „Gender Wars", dynamiczna, składająca sie z 28 rozbudowanych misji wojna płci w trójwymiarowym świecie (ta gra ma już za sobą mały skandal, bowiem zabroniono jej dystrybucji w Niemczech jako produktu szerzącego nienawiść między plciami). Przed wakacjami planuje sie ukazanie się strzelanki 3D pod tytułem „XS".

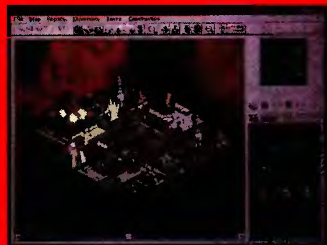
Później w kolejności chronologicznej zostaną wydane „Nemesis" (tytuł roboczy; III kwartał 96; PC-CD), rozgrywającej się w 2040 roku na Marsie grze strategicznej, w której jako dowódca najemników musisz obronić labolatoria przed atakami Obcych lub jako Obcy zniszczyć życie na Marsie; strzelanka 3D „SWIV" (IV kwartal 96; PC-CD), w której jako były żołnierz jednostki specjalnej ruszysz na ratunek swej córki złapanej przez rebeliatów; przygodówka „Hopkins FBI" (tytuł roboczy; termin ukazania się jeszcze nieznany; PC-CD), gdzie jako agent FBI będzie trzeba rozprawić się z terrorystą, który nie dość, że zaatakowal Kalifornię dwoma pociskami nuklearnymi, to jeszcze więzi dziewczynę bohatera.

Warner Interactive International

Na stoisku Warnera było kilka naprawdę dobrych rzeczy. Jedna z nich, swietna dune'opodobna gra „Z" chodząca w wysokiej rozdzielczości, wkrótce po ECTSie została sprzedana do firmy Virgin.



Z tytułów, które nie zdążyły jeszcze zostać sprzedane ciekawie zapowiada się „Deadlock" będący symulacją zarządzania koloniami na odległych planetach z wplecionym w to wątkiem wojennym.





Dla fanów symulatorów szykuje się „M.I.A." (III kwartał; PC-CD), w której to grze można będzie zasiąść za sterami Hueya, Loacha czy Chinooka podczas jednej z pięciu kampanii opartych na faktach z wojny wietnamkiej.





Na miłośników przygodówek czekal „Safe Craker". Wcielasz się w nim w kasiarza, który musi udowodnić swe mistrzostwo otwierając sejf ukryty w kwaterze głównej. Zaletą gry ma być także



grafika (płynne przejścia od lokacji do lokacji i płynny ruch kamery dzięki zastosowaniau QuickTime'a jako platformy gry).

Dla zręcznościówkowiczów przygotowano strzelankę w stylu „Desert Storm" pod tytułem „Return Fire", baseball przyszłości o nazwie „Pitball" oraz symulacje motocrossu zaopatrzoną w edytor tras – „International Moto-X"

(dokończenie ze strony 5)

R.: A spoza firm reprezentowanych w Polsce przez Pana firmę?

G.O.: Największe wrażenie zrobił na mnie „Diablo" Blizzarda.

R.: To wszystko produkty pecetowe. Co z konsolami?

G.O.: Na rynku konsolowym największym wydarzeniem było pojawienie się Ultry 64 Nintendo. Prócz konsoli pokazywano 8 mocno zaawansowanych gier. Jakość animacji nie daje się porównać z niczym, co dotąd można było zobaczyć i na konsolach, i na komputerach. Tematycznie gry są jednak dość ubogie: albo bijatyka, albo manga. Ogłoszono także cenę konsoli – 350 $. Odpowiedzią Sony i Segi było obniżenie cen ich konsol do 190 $. Nie należy się jednak spodziewać, że ceny te zobaczymy w Polsce.

Drogi będzie jednak sotfware do Ultry. Polityka Nintendo ma gwarantować sukces firmom, które zaczną pisać aplikacje na ich nową konsolę, więc Development Pack kosztuje kilka milionów dolarów. Ma to zapewnić luz na rynku. Na wysoką cenę gier wpłynie także prawdopodobnie nośnik, na jakim będą sprzedawane – jest to jakiś nowy typ kartridża, zapewne znacznie droższy od płyt CD.

R.: Jakie trendy zaobserwował Pan podczas targów?

G.O.: Skala targów uniemożliwia dokonanie jakichś syntetycznych ocen w pojedynkę. Choć można mówić o próbach przełamania wizerunku konsol jako maszynek do bijatyk i strzelanin. Na Sony PlayStation i Sega Saturn pojawiło się sporo tytułów referencyjnych, strategii i quasi symulatorów w stylu „GunShipa".

Wśród produkcji pecetowych większość przestrzega konserwatywnego podziału na gatunki, choć nie ustają próby łączenia strategii ze zręcznościówką, czy przygodówki z RPG.

R.: Zakończymy dwoma dość drażliwymi pytaniami: co z Amigą i grami na Windows 95?

G.O.: W Ameryce wszystko ukazuje się na Windows 95. Dzięki temu łatwiej będzie w pełni lokalizować zachodnie produkty. Liczba gier na Windows 95 najprawdopodobniej wkrótce doprowadzi do tego, że system ten stanie się w Polsce kolejnym nieoficjalnym programem Public Domain. Amigi na E3 nie było w ogóle.

Grzegorza Onichimowskiego, prezesa firmy IPS Computer Group, odpytywali Marcin Borkowski i Dariusz Michalski.

21 Century Entertainment

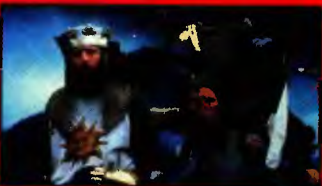
Jak zwykle znalazły się na stoisku 2 pinballe: dobry – „Slam Tilt" na Amigę 1200 i zły – „Pinball 3D VCR". Poza tym można



było obejrzeć bardziej zaawansowane stadium przygodówki „Synnergist", nad którą pracują programiści firmy.

7th Level

Firma ta najwyraźniej lubuje się w produktach wywodzących się w hitów telewizyjnych i kinowych.





Po „Monthy Python's Complete Waste of Time" zapowiadana jest niby-strategia „Monthy Python's Quest for the Holy Grail" (PC-CD; Mac-CD czerwiec), w której będzie można znaleźć smakowite fragmenty filmu. Do tego gatunku zaliczają się także przygodówka „Ace Ventura: Pet Detective" (PC-CD Win, Mac-CD; wczesna jesień) oraz „Take Your Best Shot", będący czymś pomiędzy grą i screen saverem. Na czwarty kwartał zapowiadany jest RPG pod znaczącym tytułem „Return to Krondor: Tear of the Gods" (PC-CD, Mac-CD). W trzecim kwartale mają się ponadto ukazać „G-Nome Dominion" (PC-CD), będąca grą strategiczną 3D, natomiast jeszcze przed świętami powinna się ukazać gra „G-Nome" (PC-CD), będąca według producenta „3D action adventure", czyli mówiąc prosto czymś doomopodobnym.



Codemasters

Codemasters pokazali niewiele. Na stoisku można było dowie-



dzieć się czegoś o „Brian Lara Cricket" i „Sampras Extreme Tennis". Dzięki rozdawnictwu gustownych zielonych worków z materiałami reklamowymi, stoisko cieszyło się jednak sporym powodzeniem zwiedzających.

Domark

Na stoisku firmy znaleźć można było zapowiadane na maj „Total Manię" (PC-CD) i „Total Football" (Amiga 1 MB). Pierwsza z nich to połączenie strzelanki z grą strategiczną, z planszą w rzucie izometrycznym, 65 typami przeciwników i grą po sieci na 8 osób. „Total Fotball" ma za to być symulacją piłkarską, która ma skończyć prymat „Sensible Soccer". Prócz perspektywy 3D nowością ma być załamywanie psychiczne przeciwnika (komputera?) dobieranymi przez gracza objawami żywiołowej radości. Drugim produktem na Amigę ma być „Championship Manager 2". Do tej gry, tyle że w wersji PC ukażą się wkrótce (lub już się ukazały) kolejne ligi: belgijska, hiszpańska, holenderska, niemiecka i chyba włoska.

Zaraz po wakacjach ma ukazać się doomopodobna gra „Deathtrap Dungeon" (PC-CD), której scenariusz oparty został na serii książek „Fighting Fantasy" Iana Livingstone'a. W zamkowych



komnatach czychać na Ciebie będą zapadnie, orki, zombie, szkielety, ogromne pająki i inne stworzenia przykre dla życia kierowanego przez gracza bohatera. Towarzyszyć mu będzie inteligentna kamera, sama dobierjąca kąt, pod którym pokazywana będzie akcja. W pracach nad grą uczestniczył Richard Halliwell, autor takich przebojów jak „Warhammer" czy „Space Hulk".



Gremlin Interactive

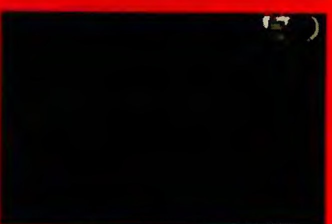
Na stoisku Gremlinów królowały dwa produkty: przygodówka „Normality" (już powinna być w sklepach; PC-CD) i symulator piłki nożnej „Euro 96". Akcja przygodówki nawiązuje do „1984" Orwella. Jako dwudziestolatek Kent odbiegający od normy mamy za zadanie odrodzić miasto Neutropolis, którego mieszkańcy stali się „normalni", pozbawieni wszelkich idei. Cechą wyróżniającą tę grę spośród innych będzie z pewnością luzacka atmosfera, tworzona przez grafitti, stosy śmieci, brud i inne rzeczy zazwyczaj omijane we wszystkich produkcjach przedstawiających cukierkowe światy.

„Euro '96" będzie symulacją piłki nożnej, która pokazać ma Mistrzostwa Europy odbywające się w Anglii. Gra oparta została na enginie z „Actua Soccer".

Pozostałe tytuły (mowa wyłącznie o tych na PC-CD) ukażą się po wakacjach. Jeśli nic się nie zmieni, będą to rozgrywająca się w mrocznych sceneriach przygodówka 3D „Realms of the Haunting", wykorzystująca engine „Normality"; futurystyczna strzelanka „Hardwar", przenoszący nas na Tytana, jeden z księżyców









Co to jest: pod wodą pływa, Silent Hunter się nazywa?

Od jakiegoś czasu nie było symulatora okrętu podwodnego z prawdziwego zdarzenia. Ostatnie w miarę sensowne podejście do tematu jakie pamiętam, to był „Seawolf". Wszystko inne albo nie wytrzymywało krytyki (jak „WolfPack"), albo nie miało nic wspólnego z symulacją (jak „Silent Steel"). Na wszelki wypadek jednak nic sobie nie robiłem z buńczucznych zapowiedzi SSI, nauczony smutnym doświadczeniem, że nie wszystko złoto, o czy mówią, że się świeci.

„Silent Hunter" to druga wojna światowa na Pacyfiku, potraktowana dość poważnie, w mój ulubiony sposób – można albo ustawić wszystkie założenia i popłynąć by zatopić całe stado statków handlowych, albo wybrać odpowiednik misji historycznej (czyli spotkania, które rzeczywiście miało miejsce gdzieś na Pacyfiku), albo wreszcie zaciągnąć się do marynarki na dłużej i odbyć kilka(naście/dziesiąt) rejsów w czasie całej wojny. O ile udało mi się zorientować, każda misja jest zupełnie inna, za każdym więc razem ma się do rozwiązania jakieś nowe zadanie taktyczne, co pozwala grać dłużej niż do momentu znalezienia strategii wygrywającej dla każdej misji.

Po wybraniu sposobu pływania, a przed samym znalezieniem się na morzu, możemy jeszcze ustawić sobie stopień realizmu. Składa się on z wielu elementów, opisanych w instrukcji, więc nie będę ich wszystkich wymieniać, jednak przynajmniej jednemu warto się przyjrzeć. Wczesne wersje torpedy M14 używanej powszechnie przez Amerykanów przez większą część drugiej wojny światowej nadawały się do różnych rzeczy, ale niekoniecznie do topienia statków i okrętów. Dzięki kilkunastu istotnym wadom konstrukcyjnym M14 nie płynęły na zadanej głębokości, nie uzbrajały się przed dopłynięciem do celu bądź w końcu nie wybuchały w efekcie wadliwego działania zapalnika magnetycznego. Biorąc pod uwagę fakt, że już samo trafienie torpedą (niekierowaną!) w cel nie było łatwe, a prawidłowo zachowywała się co któraś, ustawienie sobie w realizmie „DUD torpedos" (w wolnym tłumaczeniu – „zgodne z faktami historycznymi") prowadzi od ręki do frustracji i wrzodów żołądka. Ponieważ pływa się po to, żeby zatapiać, radzę nie ruszać akurat tego przełącznika. Swoją drogą, po kilku rejsach, w których pływałem właśnie ze 100% realizmem zacząłem się dziwić, jakim cudem Amerykanie w ogóle byli w stanie pokonać Japończyków?

Jeżeli zdecydujemy się na karierę wojskową, dostaniemy przydział do portu oraz – co dość oczywiste – pod swoją komendę okręt podwodny. Okręt będzie początkowo cieniutki, jednak w miarę upływu czasu okręty ulegają zmianom, pojawiają się nowe typy oraz nowe ich wyposażenie. Zwykle mamy wtedy szansę wyboru – czy bierzemy nowy okręt z nową załogą (zieloną jak szczypiorek), czy pozostajemy przy starym, na którym załoga pracuje jak szwajcarski zegarek. Oba rozwiązania mają swoje wady i zalety, na pewno warto się przesiąść z PC S-class na P-class, na samym początku wojny, potem bywa różnie.

W porcie – kiedy już zdecydujemy się wypłynąć – dowiemy się gdzie dokładnie mamy się wybrać i przy okazji obejrzymy mapę części Azji i Pacyfiku, na której czerwonym kolorem zaznaczony jest obszar już podbity przez Japonię. Bardzo to pouczające i zrobiło na mnie spore wrażenie – niby coś się wie na ten temat, ale zupełnie inaczej to wygląda, kiedy po każdym rejsie widać jak się zmienia sytuacja... Te zmiany sytuacji mają zresztą dodatkowy wpływ na naszą karierę, jako że wymuszają zmianę portu macierzystego z Manili na Pearl Harbour, gdy nad całymi Filipinami zacznie powiewać flaga z czerwonym kółkiem na środku.

Nasze zadanie zawsze brzmi dokładnie tak samo – zatopić wszystko, co napotkamy. Zmieniają się jedynie akweny, po których musimy pływać. Jak na razie trafiły mi się rejsy u wybrzeży Tajwanu i Japonii, tudzież w okolicach atolu Truk. W różnych miejscach różne są szanse trafienia na różne typy konwojów, jednak – co jest pewnym ukłonem w stronę grywalności – zawsze widzimy na mapie zaznaczone konwoje. Wprawdzie informacje na ich temat nigdy nie są pełne i zawierają w najlepszym wypadku kurs, rozmiar i typ konwoju oraz prędkość i godzinę dokonania obserwacji, jednak to na ogół wystarcza do dość szybkiego spotkania czegoś zatapialnego. Co uważam za błąd, informacje o konwojach pojawiają się na mapie zawsze, niezależnie od tego, czy płyniemy po powierzchni czy w głębinach; o ile potrafię sobie (niezgodnie wprawdzie z historią, ale od biedy w zgodzie ze zdrowym rozsądkiem) wyobrazić, że z latających tu i ówdzie samolotów udaje się zebrać informacje o położeniach konwojów, o tyle nijak nie rozumiem jak te informacje docierają pod wodę...

Niestety, co mnie bardzo boli, „Silent Hunter" zawiera trochę błędów. Zdarzyło mi się, gdy płynąłem na głębokości peryskopowej absolutnie sprawnym okrętem, że po wydaniu rozkazu wypłynięcia na powierzchnię okręt zaczął dawać coraz głębszego nurka. Nawet ponowne wydawanie rozkazu nic nie pomogło – oficer mówił „aye aye sir" i okręt płynął coraz głębiej... Dopiero ręczne pomachanie sterami i ręczne ustawienie głębokości pozwoliło wypłynąć. Regułą jest







(sprawdziłem kilkakrotnie) ożywanie stojących na redzie okrętów w momencie, kiedy zatopi się ostatni z nich. Jeżeli ostatniego załatwiałeś z działa i właśnie stoisz na powierzchni, to zazwyczaj masz pecha i idziesz na dno zanim zdążysz szpetnie zakląć. Jeśli jesteś pod wodą i zostały Ci jakieś torpedy – a, to zmienia postać rzeczy, możesz spróbować zatopić któryś ze statków jeszcze raz. Czasem ni stąd ni z owąd zaczyna się zmniejszać ilość sprężonego powietrza, co nie znajduje żadnego uzasadnienia w wykonywanych czynnościach.

Teraz kilka dobrych (?) rad, pozwalających na przeżycie i zatopienie czegoś więcej, niż jednej amerykańskiej łodzi podwodnej:

1. Po rozpoczęciu rejsu przez chwilę poobserwuj mapę. Konwoje zwykle pływają po w miarę ustalonych trasach, łatwo Ci będzie określić, gdzie są największe szanse znalezienia łatwego łupu.

2. Atakując konwoje (czy to wojskowe, czy cywilne) staraj się nie dać zauważyć. Japońskie niszczyciele mają zwykle kłopoty ze zlokalizowaniem atakującego, jednak jak już im się to uda, potrafią się go trzymać długo i skutecznie. Najprostszym sposobem na długie unikanie zauważenia jest podpływanie ze schowanym peryskopem – podnosząc go co minuta na kilka sekund masz pełny przegląd sytuacji, zmniejszając prawdopodobieństwo wykrycia.

3. Atakowanie konwojów wojskowych jest znacznie trudniejsze nie tyle dlatego, że są one lepiej uzbrojone, ale również dlatego, że załogi pływające jako ich osłona są znacznie lepiej wyszkolone.

4. Nie używaj torped na dystansach większych niż 1500 jardów, szkoda ich do tego celu. Jest od tego jeden wyjątek:

5. Dobrym sposobem ataku jest podpłynięcie cichcem nocą do portu i zatopienie stojących na redzie statków i okrętów strzałem z dużej odległości. Szanse wykrycia przez okręty patrolowe są wtedy minimalne; w ten sposób udało mi się zatopić lotniskowiec i ciężki krążownik zakotwiczone w lagunie Truk.

6. Najlepszym sposobem na atak jest ustawienie się na trasie konwoju i poczekanie, aż sam wpadnie pod nóż. O ile uda Ci się zatopić okręty osłony (i uzbrojone statki handlowe, niektóre mają działa i potrafią się z nich skutecznie odgryzać) może wypłynąć na powierzchnię i skorzystać z działa, zatapiając resztę i oszczędzając torpedy.

7. Przy strzelaniu z działa warto samemu celować, jako że załoganci (po ustawieniu odpowiedniego przełącznika na Auto) robią rożne dziwne rzeczy, niekoniecznie sensowne, a odłożenie poprawki na podstawie obserwacji gdzie upadł pocisk jest banalne. Uwaga: jeśli kiwa (a kiwa zawsze) trzeba strzelać w odpowiednim momencie, kiedy stoisz poziomo, inaczej albo trafisz w wodę przed celem, albo za celem. W przypadku strzelania torpedami lepiej się oprzeć na celowaniu automatycznym.

O tym, co w samej grze najważniejsze, już chyba napisałem, teraz więc nadszedł czas na opisanie rzeczy mniej istotnych i garść uwag na temat samej gry.

Oprócz samego symulatora na płytce znajduje się kilka krótkich filmików, trochę zdjęć i kilkadziesiąt minut gadanego na temat okrętów podwodnych. To gadane to wspomnieniaWilliama P. „Buda" Grunera, który pływał w czasie wojny jako dowódca U.S.S. Skate Jego wynurzenia nadają grze dodatkowego smaku, choć i bez nich symulator jest całkiem niezły.

A co do samej gry – jest dobra. Grafika jest świetna, nawet jeśli technicznie nie stanowi żadnego osiągnięcia, dźwięki robią znakomite wrażenie (choć dobrze by było, gdyby można je było częściowo wyłączyć po włączeniu kompresji czasu, bo inaczej odpadają uszy). Napiszę nawet, że gra jest bardzo dobra i otarła się o rekomendację – ale koniec końców rekomendacja odpłynęła z prędkością rozpędzonego niszczyciela. Złożyła się na to kilka rzeczy, dających się podsumować jednym słowem – niedoróbki. W „Silent Hunterze" jest bowiem stanowczo zbyt wiele nieścisłości, żebym mógł go polecić każdemu z czystym sumieniem – a to frachtowce płyną z prędkością 18 węzłów (zamiast – jak to miało miejsce w rzeczywistości – w najlepszym wypadku 11-12 węzłów), a to ścigany z prędkoś-



cią 11 węzłów konwój robiący 10 węzłów oddala się coraz bardziej... Klawiszologia nie zgadza się z tą wypisaną w instrukcji, co więcej – niektóre bardzo potrzebne i wygodne funkcje klawiszy nie zostały w ogóle w instrukcji uwzględnione (na przykład backspace – wyświetlenie poprzedniego komunikatu). I tak dobrze, że te informacje znalazły się na płytce w pliku read.me.



Strasznie szkoda, że odwalono kawał bardzo solidnej roboty i skopano garść szczegółów, które psują dobre wrażenie robione przez całość. Jedyną pociechą może być fakt, że SSI ma zwyczaj wypuszczać po kilku tygodniach (lub miesiącach) upgrade do gry, zwykle oznaczony numerem 1.1. Wystarczy podmienić exe, by mieć nową wersję – jednak w chwili gdy piszę te słowa, jeszcze nic takiego nie ma.

Borek

P.S. Według wymagań napisanych na pudełku, gra wymaga 8 megabajtów pamięci, ale do wyjątkowych szczęściarzy może się zaliczać każdy, komu uda się ją na takiej konfiguracji uruchomić. Tak na prawdę potrzebne jest 7000 kilobajtów wolnego EMS-a, co – biorąc pod uwagę konieczność załadowania DOS-u, sterowników CD-ROMu i EMM386 (albo QEMM), oraz po uwzględnieniu zwyczaju rezerwowania przez BIOS-y 384 kilobajtów na swoje potrzeby – na komputerze z 8 megabajtami pamięci jest właściwie nierealne.



Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine

Speedway Manager

W.Cieślewicz
H.Gustafsson
J.Gomólski
T.Gollob
J.Gollob
W.Malak
M.Ryczek
E.Tudzież

K.Okupski
J.Gała
J.Olszewski
J.Krzystyniak
H.Nielsen
W.Walczak
R.Dobrucki
R.Kowalski

POLONIA B. POLONIA P.

1	Z	W.Cieślewicz	2	2	5:1
9	C	K.Okupski	3	1	
2	B	H.Gustafsson	1	3	
10	N	J.Gała	4	0	

Następny bieg

Popiołem po oczach

Popiół, żużel – jedno diabelstwo. Usypuje się z tego bieżnię, obudowuje trybunami, puszcza kilka facetów na motorynkach, żeby jeździli w kółko – i oto mamy gotowy wielki sport...

Trochę jak zwykle przesadzam, bo sprawa jest znacznie bardziej skomplikowana. Motory nie są takie zwyczajne (zamiast benzyny leje się do nich metanol), z tym byle popiołem to też lekka przesada, bo żużel musi mieć odpowiednie parametry i tak dalej, jednak po kilku godzinach spędzonych przy grze „Speedway Manager" można uznać, że żużel to najprostszy



sport pod słońcem. Rzeczywistość w grach zawsze stanowi jakąś uproszczoną wersję rzeczywistości realnej, jednak czasem uproszczenia idą za daleko, przez co gra staje się blada i nudna.

Nasze zadanie to porządzenie finansami drużyny w taki sposób, żeby doprowadzić ją do zwycięstwa (zaczynamy i kończymy grę w tym samym sezonie, zawsze w pierwszej lidze, nie ma więc mowy o niczym innym). Pieniądze są tylko za bilety, których ceny możemy ustalać przed meczami, a nasze koszty to zakup i remonty maszyn, treningi, płace dla zawodników (niezależne od nas – żadnych możliwości dania premii, ustalenia nagród za wygrane) i koszty wyjazdów. Nie sprzedaje się żadnych reklam na torze, nie ma banków, podatków, transferów (dobrego zawodnika w polskim żużlu kupuje się za ponad miliard starych złotych), negocjacji (choćby z zawodnikami z zagranicy) - nic. Motocykl zawsze kosztuje 12000 złotych, jego remont zaś – 4000 zł. Wyjazd w każde miejsce Polski kosztuje 3500 złotych, niezależnie od tego czy jedzie się 50 kilometrów czy 500. Życie jest proste, jak powiedziała iinijka.

Życie trochę się komplikuje, kiedy dochodzi do samych zawodów i trzeba ustalić skład drużyny oraz kolejność startów, jednak o komplikacje zadbali tu nie autorzy programu, a autorzy regulaminu ligi. Co można grze zaliczyć na plus, to sensowne wyjaśnienie zasad wyznaczania zawodników do kolejnych wyścigów, jakie zawarte jest w instrukcji. Inna sprawa, że po ich przeczytaniu i tak nie byłem dużo mądrzejszy – są dość mocno pokręcone. W trakcie wyścigów możemy wykonać wszystkie dostępne regulaminowo manewry związane z sięganiem do rezerw i wystawianiem do jazdy lepiej w danym dniu dysponowanych zawodników – i to właściwie wszystko, co możemy.

Z ciekawości (jako że nie jestem zagorzałym fanem żużla) obejrzałem sobie wyniki 7. kolejki ligi (19 maja), przypatrując się zwłaszcza nazwiskom zawodników – trzeba przyznać, że pod tym względem gra jest (chwilowo) dość wierna. O dziwo, tym co się nie zgadzało były... nazwy klubów. Nazwiska i ich przypisanie do klubów było OK, ale już na przykład takiej drużyny jak Atlas Polsat w grze nie uświadczysz (da się dojść, o którą drużynę chodzi). Może ostatnio nastąpiły jakieś zmiany, ale nawet jeśli, gra jeszcze nie zaczęła swojej kariery na półkach sklepowych, a już przestała być aktualna. Trochę śmiesznie, trochę dziwnie, trochę nieoczekiwanie.

Przy całej siermiężności Interfejsu graficznego jedna rzecz mnie pozytywnie zaskoczyła – animacje. W trakcie rozgrywania meczu można obejrzeć krótkie filmiki z jadącymi na żużlu zawodnikami. Wrażenie trochę psuje widoczny na ekranie napis TVP1 (prawa autorskie?), ale i tak technologicznie jest to jedno z najciekawszych osiągnięć w grach pecetowych wydanych w Polsce. Cała reszta na kolana raczej nie rzuca – niska rozdzielczość, chwilami nieczytelne napisy na ekranie, jedyny dźwięk to muzyka w tle. W dodatku dostępność informacji jest trochę bez sensu, jako że w momencie ustalaniu składu drużyny na mecz nie ma już dostępu do danych na temat formy zawodników, trzeba więc sobie zanotować najpierw, kogo akurat lepiej nie wystawiać.



Jedyna istotna uwaga dotycząca taktyki dotyczyć będzie pieniędzy. Jedynym źródłem naszych dochodów są bilety, a w dodatku pieniądze z ich sprzedaży wpływają co drugą kolejkę (kiedy mecz odbywa się u nas), trzeba więc dość starannie pilnować cen biletów i reklamować się w mediach. W większości przypadków ceny biletów na poziomie 10-15 złotych są akceptowane przez kibiców, zwłaszcza gdy walka toczy się między zespołami z górnej części tabeli (warto więc być przynajmniej w pierwszej trójce, ale to akurat jest oczywiste i z innych względów).

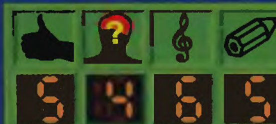
To z grubsza tyle. Pograłem kilka godzin, wygrałem co było do wygrania, zdobyłem tytuł mistrza Polski, ale wszystko raczej z poczucia obowiązku, niż dlatego, że gra mnie wciągnęła. I to by było na tyle.

Robaquez

Aktualny stan kasy : 174415 zł
Aktualna cena biletów : 15 zł
Kwota przeznaczana na reklamy w mediach : 10000 zł
PRZYCHODY Z POPRZEDNIEJ RUNDY
-Wpływy z biletów : 165300 zł
ROZCHODY Z POPRZEDNIEJ RUNDY
-Wypłaty zawodników : 11880 zł
-Koszty wyjazdu : 0 zł
-Koszty obsługi meczu : 13000 zł
OK

SPEEDWAY MANAGER

TECHLAND '96

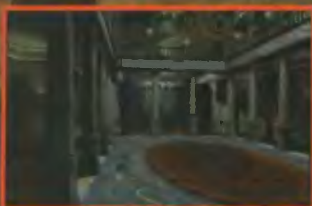


PC









ZORK NEMESIS

Dynastia



Pojawienie się przed trzema laty „Return to Zork" było dla wielu z nas początkiem nowej ery. Oglądając z niedowierzaniem poprzedzające tę grę reklamy trudno było uwierzyć, iż tak rewelacyjnie prezentujący się produkt ukaże się również w wersji dyskietkowej (napęd CD był w Polsce wtedy rzeczą dość egzotyczną). Nawiązujący do kultowej serii tekstówek o Podziemnym Imperium, które ukazywały się pod szyldem firmy Infocom, a po której schedę przejęła Activision, „Return to Zork" szokował grafiką, digitalizowanymi postaciami i ludzką mową, która cały czas towarzyszyła grze.

Poczekaliśmy jakiś czas i oto Activision wypuściła kolejną część historii. „Zork Nemesis" nie wymaga od gracza doświadczenia nabytego w poprzednich odcinkach. Podczas gdy w „Return to Zork" programowo nawiązywał do stylu tradycyjnej tekstówki (w samym intrze mieliśmy zgrabną ilustrację przejścia od tekstu, do do nowoczesnego graficznego interfejsu) „Zork Nemesis" nie jest klasyczną przygodówką, a jedną z owych „first-person-perspective" dziwów, kalką „Myst", czy niedawno opisywanych „Frankenstein" i „Shivers". Jest to więc nieco inny rodzaj zabawy. Perspektywa, z której obserwujemy świat, ma skłonić nas do pełniejszego zidentyfikowania się z kierowanym przez nas bohaterem i w tym modnym obecnie kierunku poszły starania Activision. W celu spotęgowania wrażenia realności przygody, którą przeżywa gracz, uproszczono sterowanie. Rozbudowany interfejs tekstówek i „Return to Zork" zastąpiono kursorem, który pokazuje kierunek ruchu lub zmienia się w dłoń sugerując, iż można podnieść lub użyć w tym miejscu przedmiotu. Tych ostatnich nie ma tu jednak wiele, zagadki zaś, typowe dla tego typu produkcji, sprowadzają się do ustawiania dźwigni w maszynach, kombinacji magicznych symboli i odczytywaniu wskazówek zawartych w manuskryptach, dźwiękach i obrazach.

Zanim rozpoczynamy zabawę sięgnąć wypada nam po załączoną wraz z trzema kompaktami gry broszurkę, która doskonale wprowadza nas w akcję – jest to dziennik rządowego agenta, którego misją było rozwikłanie zagadki zniknięcia czwórki ważnych obywateli. Wertując jego notatki wczuwamy się w atmosferę dziwnej krainy nawiedzonej przez przekleństwo nazwane Nemesis. Agent odkrywa związki między czwórką zaginionych, dokonuje zapisów znaczących wydarzeń ze swej podróży, gromadzi zdjęcia, broszury i dziwne rysunki, odnajdowane podczas prowadzenia śledztwa. Wreszcie dociera on do tajemnej Świątyni Starożytnych, dokąd prowadzi trop – tu raptownie zapiski w notesie urywają się dramatycznymi słowami nakreślonymi w szaleństwie śmierci. Agent Bivotar umiera.

Potem notes wielokrotnie przyda się jako cenne źródło podpowiedzi do zagadek, które z przyjemnością będziemy w nim odszukiwać. Ciekawą i intrygującą akcję gry podzielono na trzy bloki. W pierwszym mamy cztery niezależne cele, które rozwiązać możemy w dowolnej kolejności poruszając się po tajemniczej świątyni – jest to rodzaj rozgrzewki przed zasadniczą częścią drugą, tu magicznie podróżujemy do czterech odległych miejsc – aby z każdego z nich przywieźć magiczny artefakt – ta część rozgrywki zabierze najwięcej czasu, gdyż zagadki w niej są liczne i skomplikowane. Ostatnia część, ponownie w świątyni, to parę prostych czynności, które zmierzają do zakończenia.

W „Zork Nemesis" poruszamy się w charakterystyczny skokowy sposób, ale za to w każdym miejscu dzięki technologii Z-Vision mamy możliwość obrotu o 360 stopni wokół punktu, w którym stoimy (niestety często towarzyszy temu efekt rybiego oka). Choć gra, jak wyznaczyli sobie bossowie Activision, jest technologicznie zaawansowana (oprócz Z-Vision mamy QSound powodujący przestrzenność dźwięku, tysiące kolorów czy funkcje grafiki i dźwięku Windows 95 DirectX) i dość interesująca, zaliczać się będzie do gier nieco powyżej przeciętnej, po które sięgać powinni raczej fani gatunku.

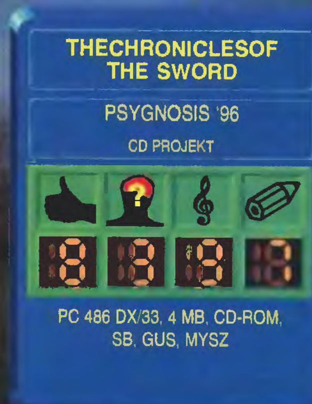
W grach tego typu bowiem, w odróżnieniu od tchnących życiem przygodówek, wciąż jednak utrzymuje się uczucie samotności, gdyż interakcja z żywymi osobnikami jest ograniczona. Po raz kolejny więc przemierzamy, tym razem w „Zork Nemesis", opuszczone, wyludnione gmachy, a poznawanie intrygi polega na żmudnym czytaniu listów, notatek i ksiąg, a nie na prowadzeniu dialogów.

Dla koneserów.

Dixie







Lancelot odchodzi na emeryturę

THE CHRONICLES OF THE SWORD

Legendy o królu Arturze i jego rycerzach biesiadujących nierzadko przy stole bez kantów rozpleniły się do tego stopnia, że dzisiaj nie wiadomo już czy jest to fikcja, czy prawda. Różne podania, książki, filmy, sztuki teatralne eksploatowały głównie postacie Artura, Guinewry, Lancelota i Merlina. W grze „Kroniki Miecza" pojawi się nowa postać, niejaki Gawain. Ci co znają dogłębniej wyspiarskie legendy, z pewnością o nim słyszeli. Inni, mniej oczytani, usłyszą, a co więcej będą mogli wcielić się w jego postać.

Przystępując do gry poprzez czyn stworzymy legendę o Gawainie, który dzisiaj właśnie został pasowany na rycerza przez samego króla Artura. Wraz z tym doniosłym wydarzeniem w zamku Camelot doszło do tajemniczego morderstwa. My jako nowopasowany rycerz będziemy musieli zająć się tą sprawą. Naszym przełożonym będzie nadworny mag Merlin. I tak wszystko zaczyna się w grze „The Chronicles of the Sword", która jest wielce klasyczną przygodówką.

JAK MIECZ WYKONALI?

Grę stworzyła ta sama firma co opisywanego kilka numerów temu „Druida" i nie zdziwi chyba nikogo, że przy wykonaniu posłużono się podobną techniką. Tła, przedmioty, jak i postacie są renderowane, tzn. projektowane i generowane na komputerze. Wszystko wykonane w wysokiej rozdzielczości – standard wśród współczesnych przygodówek. W ten sposób lokacje, po których będziemy podróżować zyskały na przestrzenności, wyrazistości i jakości. Dodatkowo wykorzystując znaną z „Alone in the Dark" metodę różnych katów pod jakim widzimy otoczenie, stworzono obrazy dobrze budujące nastrój poszczególnych lokacji – scenarzyście należą się brawa i symboliczna premia (żeby się nie rozbisurmanił).

Renderowane postacie wydają się być trochę takie plastikowe, nierealne, ale cóż ta technika tworzenia obrazu nie jest doskonała. Sztuczności dodają postaciom trochę koślawe i nie do końca płynne poruszanie się. Głupkowato też wyglądają sceny, gdy akcja zostanie „zawieszona", na przykład w trakcie rozmowy. Bohaterzy potrafią kiwać się w tę i z powrotem tylko po to, aby pokazać, że coś się dzieje (ktoś się szamocze, inny go powstrzymuje) – sprawia to wrażenie upośledzenia sierocego, czy innej przykrej choroby. Lepiej było pozostawić całkowicie statyczne pozy, ale cóż, teraz już się nie da nic z tym zrobić. Postacie, pomimo tego że są z tworzywa sztucznego, zostały jednak wykonane starannie.

Poruszamy się po ekranie w standardowy sposób (przesuwamy kursor i wciskamy klawisz myszy) mogąc dotrzeć w dowolne, przez nas obrane miejsce. W miejscach, w których możemy coś podnieść, znaleźć, przeczytać, itp. kursor zmieni swoją barwę na czerwoną, oznajmiając nam o tym. W trakcie poruszania się naszym bohaterem rzucają się w oczy dwie wady: dłużyzny przy przemieszczaniu się i nie do końca dopracowane miejsca, w których przechodzimy do następnej lokacji.

W grze o rycerzu nie mogło zabraknąć scen walki na miecze. Zastosowano tutaj zręcznościowy sposób rozstrzygnięcia potyczki (we właściwym momencie musimy wcisnąć kierunek przeciwny do tego skąd nadchodzi cios przeciwnika), a dla radykalnych przygodówkowiczów wprowadzono możliwość automatycznego rozstrzygania walki – bez tego całego klepania w klawisze. W ten sposób każdy będzie mógł wybrać, to co lubi – dodam tylko, że dopiero przy włączonych elementach zręcznościowych gra „nabiera rumieńców".

Muzyka w grze jest kolejną zaletą. Dzięki niepokojącym dźwiękom, digitalizowanym wypowiedziom bohaterów oraz zmienianym tematom muzycznym dosyć dobrze budowany jest nastrój poszczególnych lokacji – szczególnie w Lyoness, gdzie ponoć straszy.

HISTERYJKA I PODSUMOWANKO

W „Kronikach Miecza" wykorzystano bardzo fajny pomysł, dzięki któremu możemy spojrzeć na arturiański dwór trochę innymi oczami (Gawaina). Niestety poza dobrym pomysłem reszta gry prezentuje się raczej średnio. Rozpoczynamy grę od morderstwa – hitchcockowskie trzęsienie ziemi – i wydawać by się mogło, że napięcie będzie narastać, a tu zsiadłe mleko. Od razu wiemy kto jest mordercą, wszelkie pytania dotyczące całego zamieszania znajdują swoje odpowiedzi niemal natychmiast (lub w instrukcji).

W opowiadanej historii brakuje wątków pobocznych, różnych rozwiązań stających na naszej drodze problemów. Rozmowy ze spotykanymi postaciami są jednoliniowe i w sumie niezależnie co byśmy wybrali (którą z opcji tekstowych), to i tak następstwa będą takie same.

Zagadki w grze są dosyć proste (powrót do ostatniej tendencji w przygodówkach) i jedynie w kilku miejscach utrudnione w prostacki sposób – niektóre przedmioty bardzo trudno odszukać na ekranie (obszary, w których możemy je namierzyć, zajmują kilka punktów). Dochodzi do tego, że zamiast ruszać głową musimy natrętnie ruszać myszą, aby w końcu odszukać brakujące ogniwo.

Ostatnią wadą gry jest brak jej zdecydowanego charakteru. Ani nie jest śmieszna, na czym opiera się popularność przygodówek, ani straszna, jak sugerowałaby opowiadana historia.

Na dwóch kompaktach znajdziecie dużo grafiki, niestety mało treści. Przygoda jest do ukończenia w ciągu 3-4 godzin. Jeżeli miałbym polecać „Kroniki", to tym, którzy chcą rozrywki łatwej i nie wymagającej dużego zaangażowania umysłu. Dobra przygoda na jeden wieczór.

EMILUS



BAD MOJO

ACCLAIN '96

CD PROJEKT



PC 486 DX/33, 8 MB, WINDOWS, CD-ROM

Gdy zechcę, będę karaluchem



W życiu zdarzają się lepsze i gorsze chwile. Jednak wpadanie w tarapaty zaraz po tym, jak człowiek osiągnął szczęście, to czysty sadyzm ze strony życia. Cóż, nie można jednak wymagać od czegoś tak bezwzględnego, jak LOS, aby zawracało z raz obranej drogi.

W grze „BAD MOJO" bohater Roger właśnie wpadł w tarapaty i tylko my, zagorzali gracze, będziemy mogli go z tego wyciągnąć. Cóż takiego stało się tego wieczora? Ano degenerat i ofiara losu, jakim dotychczas był Roger, nagle wszedł nie w tę ulicę i stał się właścicielem nie lada fortuny. Oczywiście nikt mu jej po dobroci nie przekazał, z czym ściśle związany jest jego pośpiech i chęć jak najszybszego opuszczenia San Francisco. Zanim los przestał mu dopisywać, zapłacił właścicielowi obskurnego pokoju czynsz i pożegnał się z nim czule. I już miał wychodzić, gdy przypomniało mu się, że potrzebuje medalionu. Zaczął nerwowo szukać i znalazł. Na swoje nieszczęście medalion w dziwny sposób zareagował w jego ręce. Przerażony Roger podskoczył, po to aby zaraz bez ruchu upaść na podłogę...

Co było dalej? Cóż, to już opowiedziane zostanie we współudziale z grającym. Ja jeszcze tylko dodam, że świadomość Rogera przeniosła się w zupełnie inne ciało. Tak, to przerażające, ale stał się on karaluchem.

Naszym zadaniem w przygodówce, jaką z pewnością jest „Bad Mojo", będzie zorientowanie się w tym, co się dzieje. Nie mówię o tak banalnej rzeczy, jak powrót do dawnego ciała. Zanim jednak do tego dojdzie, czeka nas długa droga – najpierw wanna, później szczur, następnie... nie reszty dowiecie się z solutiona.

Tak, jak wspomniałem mamy tu do czynienia z przygodówką. Niesłychanie jednak oryginalną. Po raz pierwszy będziemy łazić (w zasadzie pełzać) karaluchem. Oprócz głównego wątku w grze, będziemy mogli wykonywać inne czynności absolutnie nie związane ze scenariuszem. Możemy utopić się w farbie, przesuwać papierosy, odpadki, wędrować po jedzeniu i wiele innych czynności, które właściwe sa karaluchowi, a bezpośrednio nie wpływają na postępy w grze.

Tytułowe Bad Mojo, to zły omen, klątwa, którą trzeba będzie zwalczyć. Okaże się, że podpowiedzi jak tego dokonać przekaże nam jeden ze starszych karaluchów. Cała zabawa polega na tym, że informacja będzie przekazana symboliczymi obrazami, tak jak we śnie.

Oprócz tego będziemy musieli łazić po brudnych i obskurnych miejscach, gdzie napotkamy inne insekty i stworzenia (np. szczury, myszy, pająki). Obrzydzenie do otoczenia jest niczym, w porównaniu do obrzydzenia jakie mamy do własnej postaci. Na tym polega oryginalność pomysłu gry, jak i wykonanie.

Z pewnością za grafikę należą się autorom gry nagrody. Wiedziałem, że przy tworzeniu gry konsultowano się u jednego z większych autorytetów w dziedzinie karaluchów, jednak nie przypuszczałem, że zrobiono to tak skrupulatnie. Faktycznie animacje zarówno naszej postaci, jak i innych szybkobiegających są perfekcyjnie wykonane. Czułki się ruszają, odnóża pracują, wszędzie widać brud, smród, wręcz niesłychanie dobrze odzwierciedlone środowisko życia panów karaluchów.

Dodatkową atrakcją w grze jest stworzenie atmosfery osamotnienia i obrzydzenia. Oczywiście jest to wynikiem odpowiedniej oprawy graficznej, jak i ciekawej muzyki. Bo jeżeli słyszymy, że coś szura, to od razu nasuwa nam się na myśl jakiś owad (można odczuć nerwowe swędzenie – brrr, ohyda!).

Sama rozgrywka, to rozwiązywanie zagadek na średnim poziomie, jednakże trzymających cały czas nas w klimacie jakiegoś strasznego koszmaru. W trakcie gry nieodparcie powracały mi myśli o reinkarnacji i tego typu sprawach – na ile miałem dobre przeczucia dowiecie się już z samej gry.

To ciekawe, ale podczas rozgrywki, samemu trzeba sobie wymyślać zadania do rozwiązania. Trzeba łazić, niuchać, szukać i uważnie analizować przekazane obrazy-podpowiedzi. Od razu mówię, że będzie nad czym posiedzieć i podumać (bo czy wpadniecie na to, jak uśpić właściciela tawerny będąc karaluchem?).

Warto dodać jeszcze tyle, że „Bad Mojo" to coś innego od dotychczasowych produktów i chociażby z tego powodu warto mu się przyjrzeć.

Gra dla fanatyków Franza Kafki, który wysmażył kiedyś takie jedno opowiadanko, jak to pewien człowiek zamienia się w karalucha.

A właśnie, może ktoś z Was pamięta jakie to było opowiadanie, chodzi o tytuł – oczywiście odpowiedzi nadsyłajcie na adres redakcji (postaramy się właściwe nagrodzić).

Na zakończenie jeszcze raz powtórzę, że gra podobała mi się bardzo – za to, że jest niekonwencjonalna i pozwala spojrzeć na świat z trochę innej perspektywy (karaluszej). Podobno karaluchy przeżyją wszystko...

biegający i skrzeczący EMILUS

Bohater Incognito

Anvil of the Dawn



Przez bezdroża, po równinach idzie olbrzymia armia Warlorda. Każde napotkane miasto, zamek, zagrodę czy budkę babki zjadarki zamienia w garść popiołu, plamy krwi i przerażające rzeźby ludzi powbijanych na pale. Gdzie ta armia podąża, po co robi to wszystko, skąd czerpie moc, aby móc nie tyle zdobywać, co wchłaniać kolejne państwa? Na te pytania nie mogą znaleźć odpowiedzi wielcy mędrcy tego baśniowego świata, w którym nam, nieustraszonym graczom, przyjdzie wyciągać nogi, skracać drogę i sypiać nierzadko pod gołym niebem.

Jak widać sytuacja w krainie wygląda tragicznie, a ostatnim przyczółkiem dawnego porządku jest olbrzymia twierdza, gdzie została zaproszona drużyna śmiałków – wśród nich Ty graczu. Plan jest prosty: aby nikt wcześniej nie przejrzał sprytnych planów nadwornego mędrca, wszystkiego dowiecie się o świcie. Niestety, tak to już jest, jak się lubi pospać – nasz bohater zaspany budzi się dopiero w południe, gdy drużyna już wyruszyła.

Zaraz jednak dochodzi do dyskretnego wyjaśnienia, że tamci zostali wysłani jako przynęta, a my, dzielny wojak, ruszymy z właściwą misją (jakże jednak ryzykowną). W przypadku klęski mędrzec zaprzeczy, że nasza akcja miała miejsce, a my jesteśmy tajnym agentem – mówiąc krótko jesteśmy zdani na siebie. Zadanie polega na tym, aby teleportując się za linię frontu, przejść szmat drogi w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania: skąd Warlord bierze swoją moc oraz jak mu ją zabrać?

Proste? Nie do końca, bo gra to olbrzymi szmat drogi do przejścia (około trzech dni ciągłego grania z solutionem, który zamieścimy w następnym numerze). Przejście gry bez rozwiązania zajęło mi około dwóch tygodni!

Historyjka w grze jest przeciętna, jednak sama gra niesłychanie wciąga. UWAGA dla tych, którzy jak ja odbiorą na początku grę jako nudną. Należy przejść pierwszy poziom, a gra nabierze rumieńców (oby wyjść na zewnątrz). Naprawdę sceny podróży po otwartych przestrzeniach zachwycają, kolorytem, nastrojem i napiętą atmosferą przemykania się po okupowanych równinach. Podczas gry poczułem się jak Zagłoba przemykający się przez Ukrainę pomiędzy armiami skośnookich – pełne napięcie. Wraz z postępem w grze zaczynamy mocno identyfikować się z prowadzonym bohaterem, a o to przede wszystkim chodzi w grach RPG. Uzyskano to dzięki wprowadzeniu sterowania tylko jednej postaci, a nie całej grupy.

Trzeba przyznać, że grafika jest w miarę postępowania w przygodzie coraz lepsza – to dziwne, tak jakby z każdym kolejnym poziomem autorzy mieli więcej pomysłów. Postacie, tła, przedmioty są rysowane w dawny miły dla oka sposób. Nie ma żadnych filmowych udziwnień, czysta komputerowa grafika – w grze postawiono na treść, a nie na formę, nie zapominając jednakże o tej drugiej.

Rozwój naszego bohatera przebiega w standardowy sposób. Zabijamy poczwarę, dostajemy punkty. Wykonujemy dobrze zadanie, dostajemy punkty, itd. Podczas walki daną bronią rośnie nam umiejętność władania urządzeniami z konkretnej grupy.

Magia w grze podzielona jest na żywioły i zapisywana w poszczególnych znakach. Konkretna czynność magiczna przyporządkowana jest jednoznacznie do jednego znaku. Aby wyzwolić moc z danego znaku, musimy posiadać wystarczającą ilość many. Odpoczywając możemy odzyskiwać potencjał magiczny. Jak widać sposób prowadzenia gry jest standardowy.

Dodatkowym elementem sprawiającym, że gra się przyjemnie jest dosyć niski poziom trudności. W sumie zasiadając do gry na, załóżmy, dwie godziny możemy być pewni, że będziemy przez ten czas parli naprzód – bez zbędnych zacięć. Jeżeli coś idzie nie tak, tzn. nie wiesz co dalej robić, należy zastosować starą indiańską metodę: WRÓĆ DO SWOICH PRZODKÓW. Co oznacza, że należy wrócić do starych miejsc, gdzie być może leży jakiś przeoczony przedmiot lub przejście. Zawsze pamiętaj, że tam gdzie Cię nie było, z pewnością jest coś do rozwiązania – miejsca nie odkryte na mapie (rysowanej automatycznie) należy eksplorować!

Oprócz grafiki, nastroju i dobrego klimatu, gra posiada różnorodność miejsc w jakich przyjdzie nam przeżywać przygodę. Wyobraźcie sobie, że będziemy podróżować w podwodnym świecie, opuszczonej kopalni, latarni, zamku, na równinie, na statku widmo, itd. Jest tego naprawdę dużo, co pozwala na długo zatopić się w wykreowanym w grze świecie.

Dziękuję firmie New World Computing (twórcy gry), za to że w przerwach od odcinania kuponów ze świata Might&Magic wzięli się do roboty i wydali coś soczystego. „Anvil of the Dawn" jest pełnokrwistym RPG, w którym gracz znajdzie: sporą dawkę przygody, mnóstwo magii, przerażające istoty, drogę usianą zagadkami i przeszkodami do usunięcia oraz to, co w grach jest najważniejsze – FANTASTYCZNĄ ROZRYWKĘ.

EMILUS

DUKE'EM ALL !!!

(epizod 2)







No i jest, nareszcie doczekaliśmy się pełnej wersji Duke'a. Teraz rozpoczął się sezon na szaleństwo i w Polsce. Sam nie mogę się oderwać od eksterminacji sanacyjnych popleczników obcych i obślizłych karłów reakcji chemiczno-mutagennych. Zew krwi obcych wzywa co chwilę do wbicia palucha w klawisz CTRL, a wszystko w imię ratowania biednej, najechanej podstępnie Ziemi.

Dobrze wróćmy na chwilę do obowiązków. Dla tych, którzy czytali będą to powtarzane słowa, dla innych informacja. Od poprzedniego numeru ruszyliśmy z rubryką poświęconą fanatykom DUKE NUKEM 3D. W niej to będziemy przekazywać sobie informacje, ściśle tajne kody i wiele innych. Oczywiście nie za darmo, wśród najlepszych informatorów rozlosowana będzie co numer gra (z puli podanej niżej). Zasady są proste: przysyłacie (nie publikowane na łamach rubryki) kody do DUKE'a 3D, korespondencję, opis własnej przygody, landszafty z walki czy też pamiątkowe zdjęcie z finałowym bossem – wszystko co dotyczy Waszych doświadczeń ze światem Duke Nukema. Korespondencję obarczacie własnymi namiarami i nazwą gry, którą macie życzenie otrzymać. My losujemy tego właściwego i wysyłamy mu nagrodę. Oprócz tego drukowane są nadesłane kody, zdjęcia, portrety i inne gadżety. I to wszystko. To tyle, a teraz pierwsze (nie najmłodsze już) kody: DNKROZ (tryb boga), DNSTUFF (przedmioty na full), DNSCOTTY #Epizod #Poziom (przełącza na odpowiedni poziom), DNMONSTERS (wszystkie potwory znikają), DNCLIP (tryb ducha), DNHYPER (tryb Steroids). No dobra lecę! Dadadaadadadadad, klik, klik, klik, aaaaaaa!!!!!!

Kameleon Super

PULA GIER FUNDOWANYCH PRZEZ FIRMĘ MIRAGE SOFTWARE, KTÓRE MOŻNA ZAMAWIAĆ JAKO NAGRODĘ: „Inferno", „International Tennis Open", „Johnny Bazookatone", „Chaos Control", „Duke Nukem 3D" (wersja pełna)

DUKE NUKEM 3D
Pełna wersja

W poprzednim odcinku doktor Werner powiedział, że podoba mu się shareware'owa wersja DUKE NUKEM 3D. Niestety, nie wiedział co czyni, nie zastanawiając się nad tym co będzie, gdy przyjdzie już pełna wersja. Powiem szczerze, jeżeli chciałbym oddać atmosferę pełnej wersji „Duke'a" w porównaniu do shareware'u to powiedziałbym: C-Z-A-D-O-W-A!!!.

mówię już o zamrażaczu, który nadaje nowego znaczenia powiedzeniu: NIE PĘKAJ.

Z technicznych spraw widać, że usprawniono engine. Grafika jest płynniejsza i działa szybciej na tych samych maszynach – jest to ewenement, w przypadku „DOOM-a" shareware działał szybciej od pełnej wersji. Gra prezentuje się wyśmienicie w najwyższej rozdzielczości (800x600). Człowiek zaczyna rozumieć dlaczego warto mieć Pentium.

części „DUKE NUKEM" (czy ktoś je jeszcze pamięta), bez których nie byłoby dzisiejszego hitu. Już w tamtych grach widać specyficzny rodzaj humoru towarzyszący Duke'owi, którego przeznaczenie uwielbia, kłopoty kochają, a Czas Apokalipsy puka miarowo w czoło – polecam.

Cóż, mówić można by dużo, a wiadomo: tysiąc słów powiedzieć, to tyle co raz wystrzelić! Beret na glacę, gnat w łapę i na łowy!

Kameleon Super



GRAĆ GRAĆ GRAĆ
TOP SECRET
6 '96

Na wagon zmieści się pełny magazynek obcych



Wprowadzono nowe potwory, nowe epizody prezentują się zachwycająco (szczególnie w księżycowej bazie) tak pod względem graficznym, jak i merytorycznym. Więcej akcji, więcej krwi, więcej broni i w ogóle sadyzmu czysto rozrywkowego. Obiecane nowe bronie dolewają jeszcze więcej oliwy do dotychczasowej pożogi wojennej. Dosyć zabawnym rozwiązaniem jest zmiejszacz pozwalający nawet największych zmiażdżyć piętą. Nie

Nie zapomniano o kwintesencji „Duke'a" o możliwości gry w bandzie (w kilka osób). Dostępny jest tzw. „Dukematch", w którym możemy grać do 8 osób (w sieci lub przez modem). Dodatkowo mamy pakiet pozwalający włączyć się w światową manianę „Duke'a" w sieci INTERNET, ale to już dla największych maniaków strzelania.

Jako dodatkowa atrakcja, na kompakcie znajdują się shareware'owe wersje pierwszej i drugiej



Szkoła latania



Pamiętacie ten film? Pewnie glupio pytam, chociaż najmłodsi mogą już mieć kłopoty ze skojarzeniem o co chodzi, bo od czasu kiedy Tom Cruise zagrał Mavericka minęło już mniej więcej dziesięć lat... Nie wnikając w szczegóły – jeden pilot idzie do szkoły dla najlepszych (nie zgadniecie – „Top Gun") i tam się dzieje większość historii. Mamy twardych facetów, utajnioną przeszłość, kilka dramatycznych momentów, wielkie kule ognia (Great balls of fire) i happy end. Film zrobił dużą kasę i wszedł do tzw. świadomości społecznej, a to jest spore osiągnięcie. Skoro film zrobił dużą kasę, to...

No właśnie – to zróbmy dużą kasę na grze komputerowej pod tym samym tytułem, pomyśleli sobie panowie z Spectrum Holobyte. Jak pomyśleli – tak zrobili. Zgodnie z panującym ostatnio trendem nakręcili film (bazując częściowo na oryginale, ale jest to film zupełnie nowy), dołożyli do niego symulator i wyszli z produktem na rynek. Trzeba im przyznać, że całą robotę wykonali starannie, więc i efekt końcowy jest dobry.

W grze wcielamy się w postać Mavericka – świetnego pilota, niestety cokolwiek niesfornego. Ta niesforność wpływa na to, jak Maverick jest oceniany przez swoich przełożonych i bynajmniej nie pomaga mu w życiu, co zresztą często wypominają mu inni. O tym wszystkim dowiadywać się będziemy z filmików wyświetlanych albo jako przerywniki między lotami, albo jako komentarze w małym okienku w trakcie lotu. Przyznam od razu, że polatałem sobie w szkole tylko przez krótki czas, bo wymaga to strasznego skupienia uwagi – nie tylko dlatego, że sam pilotaż jest dość wymagający (o czym za chwilę), ale dlatego, że większość rozkazów i poleceń wydawanych jest głosem, więc bez perfekcyjnej znajomości angielskiego (i to nie czytanego, a słyszanego) o czerpaniu dużej przyjemności z gry można zapomnieć. Na szczęście oprócz latania w szkole można wybrać opcję Instant Action (rozpuszczalna?) i znaleźć się od razu w powietrzu naprzeciwko przeciwnika, tracąc jednak część zabawy.

Latamy Tomcatem, wyposażonym w działko i kilka typów rakiet, w tym Phoenixy – co zresztą jest bardzo dobrze i sensownie opisane w instrukcji, jednej z lepszych, jakie ostatnio widziałem. Z tejże samej instrukcji można się dowiedzieć wielu ciekawych, choć drobnych rzeczy – na przykład co znaczą kody „Fox three" i „Splash One", słyszane dość często w filmach o tematyce zbliżonej do „Top Guna".

Symulator z „Top Guna" jest bardzo solidny, choć – ze względu na typy zadań – trudny do opanowania. Nie należą do najłatwiejszych zabawy w lot w szyku, zwłaszcza jeśli nie ma się możliwości precyzyjnego sterowania przepustnicą (no, chyba że ktoś ma odpowiedni joystick). To zresztą zaczyna być coraz większy problem w przypadku większości symulatorów – wymagając coraz precyzyjniejszego opanowania samolotu dają wprawdzie coraz lepszy obraz i dźwięk („Top Gun" jest tu w ścisłej czołówce, choć obraz samej powierzchni ziemi mógłby być nieco lepszy), jednak samolot czuje się całym ciałem. Wzrok i słuch to trochę za mało. W dodatku – o czym lojalnie ostrzegam – bez dobrego joysticka analogowego można się zabić własną pięścią. Jak na złość mój niedawno odmówił posłuszeństwa, więc musiałem grać korzystając z klawiatury i był to horror, bo samolot chwilami reaguje bardzo gwałtownie i złapanie przeciwnika w celownik graniczy z cudem. Przydałaby się opcja regulowania czułości klawiatury, niestety nie ma jej i dlatego joystick jest praktycznie niezbędny.

Właściwie to nie bardzo wiem, o czym mógłbym jeszcze napisać, żeby nie narazić



się na zarzut pisania rzeczy oczywistych – bowiem i nakręcony dla potrzeb gry film, i napisany symulator są bardzo dobre, ale też nie stanowią żadnej rewolucji technicznej. Samolot wyposażony jest we wszystko, w co wyposażony być powinien, w powietrzu zachowuje się całkiem rozsądnie, rakiety czasem są, a czasem nie są skuteczne – czyli wszystko jest dokładnie tak, jak być powinno. Jak wygląda generowana w czasie lotu grafika możecie obejrzeć na wydrukowanych screenach, więc też nie będę się na jej temat rozpisywać (nie wiem niestety, jak się ma jakość grafiki do szybkości komputera – sprzęt na którym grałem jest chwilowo wystarczająco szybki do wszystkiego; w grze istnieje możliwość przełączenia rozdzielczości z niskiej na wysoką nawet w locie). Pewną nowością jest możliwość wyświetlania filmów w trybach HiColor, choć podejrzewam, że na wolniejszych komputerach może się to okazać niewykonalne. U mnie jakość filmu była znakomita, jedna z lepszych, jakie widziałem – a sam film, cóż – niezły, choć sceny, które miałem okazję zobaczyć, kręcone były wyłącznie w studiu i nie miały nic wspólnego z lataniem. Trudno się temu dziwić, w końcu od latania jest symulator, a film służy wyłącznie do robienia atmosfery i dodawania jakiejś fabuły, co nie wymaga niczego poza kilkoma osobami i dwoma pomieszczeniami.



Ze względu na kłopoty językowe, jakie gra będzie prawdopodobnie sprawiać, nie mogę jej polecić z czystym sumieniem, choć chętnie bym to zrobił. I pomysł, i realizacja są bowiem tego warte.

Naczelny













DESCENT 2

SZEŚĆ STOPNI SWOBODY



Pełny ciąg. Drzwi. Strzał w konsole zlikwidował blokadę. Dalej. Zwrot o 75 stopni. I o 90 stopni w pionie. następny komin. Dookoła latają wyladowania. Zza rogu wynurzyły się dwa roboty. Namierzanie. Za wolno – rozpoznały przeciwnika i zdecydowały na ucieczkę. Daiej. To już generator. Byie wytrzymać ciągły ogień. Coś uderzyło. spojrzenie w tył. Coś zielonego przyssało się do kadłuba. Zabrało rakiety. I uciekło?! Osłona siadła. To by było na tyie. Game Over.

***

Kiedy tylko zobaczyłem „Dooma" od razu pewna MYŚL pojawiła się w mej głowie: „No dobra, wygląda super, ale kiedy pojawi się gierka dająca pełną swobodę?" Pojawił się „Descent". Zwalał z nóg. Po pewnym czasie ciut się przejadł, wypadało zaczekać na coś nowego. Konkurencja okazała się jakaś niemrawa, nie pojawiały się żadne inne strzelanki tego typu – czyżby rynek okazał się za mało chłonny? Aż w końcu jest – „Descent 2".

Jak zwykle nasuwa się pytanie o porównanie z poprzednikiem. Odpowiedź jest oczywista – „D2" jest o wiele iepszy. Jeżeli pierwsza część Cię wciągnęła, to druga nie da Ci spokoju.

NA CZYM DZIAŁA

Wymagania ma raczej standardowe – 486, 8 MB RAM, CD-ROM. Można go odpalić zarówno pod DOSem, jak też i pod Windows. Ja to zrobiłem pod WIN 95 – na DX100 działa naprawdę nieźie. Co ciekawsze nie pojawiają się (występujące czasami pod DOSem) problemy z pamięcią (jeżeli coś takiego Ci się przydarzy, to pomocne będzie odpalenie gry z opcją –lowmem i –nohires – grafika nieco gorsza, ale przynajmniej można pograć). Posiadacze różnej maści hełmów (czy też okularów) wirtualnych będą się mogli nacieszyć swymi cudeńkami – gra obsługuje najpopularniejsze z nich. Odpalić ją można swobodnie w trybie 320x240, rozdzielczość 640x480 wymagać może ciut więcej pamięci (chociaż na wspomnianej konfiguracji spokojnie można było grać, tylko pod Oknami program nieco zwalniał). Jeszcze wyższa rozdzieiczość wymaga już raczej Pentiuma.

TRÓJWYMIAROWY RAJ

Po odpaleniu, skonfigurowaniu i kilkukrotnym naciśnięciu Esc (po co intro, skoro gra czeka?!?) naszym oczom ukazuje się słodki widok przedsionka prowadzącego do sieci cudownie skomplikowanych korytarzy. Trzeba jednak przyznać, że w porównaniu z pierwszą częścią poruszanie się po nich jest rzeczą o wiele prostszą. Dzieje się to dzięki pewnemu genialnemu pomysłowi. Zwie się to cudeńko GuideBoat i jest największym ułatwieniem, jakiego pilot może żądać od świata. Jest to mianowicie mały robot-statek. Na początku każdego poziomu należy go odnaleźć (lata sobie bowiem w klatce) i wypuścić. Później wystarczy lecieć za nim aż do końca gry. Odnajdzie po kolei wszystkie cele i doprowadzi do nich jak po sznurku (a jakie to cele? ano, zazwyczaj dość nieskomplikowane – trzeba zniszczyć generator osłony chroniącej obcą bazę, czy też reaktor jądrowy zasilający całą stację, a następnie uciec przez labirynt tuneli przed ścigającą nas falą uderzeniową). Można także wydawać mu inne polecenia, np. nakazać odszukanie najbliższych zasobów energii czy też składu amunicji. A jeśli ktoś cierpi na przerost ambicji – no cóż, zawsze może na własną rękę zapuścić się w mroczne korytarze i zabawić się w małego odkrywcę. Wielce pomocna jest przy tym niezła mapa, oczywiście trójwymiarowa – można ją do woli obracać i skalować.



Na wysokim poziomie stoi też oprawa muzyczna i graficzna (zwłaszcza przy grze w wyższej rozdzielczości) – korytarze są plastyczne, scenografia przyzwoicie zmienna oraz, co cieszy w równym stopniu, obecna jest cała masa zbędnych drobiazgów (różnistych światełek, tabliczek, ekranów, lampek), do których można oczywiście postrzelać – minęły już czasy, kiedy jedynym interaktywnym elementem dekoracji była eksplodująca beczka – teraz np. zgaszenie światła poprzez demolkę instalacji nie sprawia najmniejszego problemu.

WROGOWIE NIE GĘSI

Tak jest. Wrogowie nie gęsi i swój IQ mają. Autorzy nie poskąpili inteligencji naszym przeciwnikom. Pół biedy, jeśli okazuje się, że wrogi robot po ujrzeniu Twego statku w popłochu znika za rogiem. Gorzej, jeśli za tym rogiem zaczaja się i znienacka wypada na Ciebie dążąc do intymnego kontaktu. Niestety, to nie wszystko. Zdarzają się bowiem roboty poukrywane za rozmaitymi eiementami konstrukcyjnymi (różnymi grodziami, kratami itp.) – one spokojnie mogą Cię ostrzeliwać. Zanim Ty je wyłapiesz, zwykle jest już za późno. Ku przestrodze wspomnę jeszcze o dwóch wredniakach. Jeden z nich to paskuda minująca tunele – kontakt z miną jest w 100% śmiertelny, drugi natomiast to cholerstwo kradnące uzbrojenie i energię – no i sami powiedzcie – czy w takich warunkach można spokojnie pracować? Mimo wszystko to jednak dość przyjemne uczycie, kiedy przeciwnicy nie walą ławą w Twoim kierunku, tylko kombinują, jakby tu najlepiej wykorzystać wszelkie okoliczności.

Na koniec ciekawostka. Kiedy ostatnio przechadzałem się po zakopiańskich Krupówkach moją uwagę przyciągnął napis Virtual Reality. Mając w pamięci opisy wirtualnych cudeniek na Picadilly Circus wszedłem do środka. Niespecjalnie się zdziwiłem, kiedy okazało się, że rodzimy „świat wirtualny" opiera się na pececie i kasku. A za programową stronę tego przedsięwzięcia robil właśnie „DESCENT 2". I to w kilka dni po premierze! Miłych wrażeń, wracam do gry.

LUX







Tipsy & kody

HEJ HO HEJ HO DO LASU BY SIĘ SZŁO

Wakacje już za pasem. Czas pakować manatki i jechać gdzieś wypocząć. Ciekawe gdzie tym razem naszym Czytelnikom uda się dotrzeć – czekamy na Wasze relacje.

Ale wróćmy na Ziemię, jest kilka spraw organizacyjnych, który wypada omówić:

Dostałem pytanie, czy jeżeli ktoś przyśle materiały na dyskietce, to czy zostanie mu ona odesłana. Oczywiście, że tak, ale prosiłbym Was o dołączanie w tym celu koperty zwrotnej z Waszym adresem i odpowiednim znaczkim. Odrazu jednak nasuwa się pytanie, czy jest to opłacalne, ponieważ może się zdarzyć, że koszt przesłania jest większy od ceny 3.5" dyskietki DD.

A teraz ważna informacja dla naszych prenumeratorów: Istnieje możliwość zwiększania Waszego Top Secretowego konta o jedno oczko (numer) zamiast wysyłania tak zwanego darmowego egzemplarza TS. Tylko wielka prośba do Was: jeżeli chcecie przeprowadzić taką operację, zaznaczajcie to wyraźnie w liście podając numer prenumeraty.

Po raz kolejny BŁAGAM Was, podawajcie swoje imiona i nazwiska. Powiem krótko: jeżeli nie podacie przy adresie nazwiska, nie mamy jak Wam wysłać darmowego TS i później nie dziwcie się, że nie dostajecietego, co się Wam należy. To nie nasz wymysł, tylko wymagania Poczty Polskiej.

Na koniec przypomnę jeszcze marchewę: za umieszczenie Waszych materiałów na łamach tej rubryki wysyłamy, o ile nie zażyczycie sobie inaczej, darmowy egzemplarz Top Secret o numerze kolejnym, od tego, w którym ukazały się Wasze teksty.

Dean

PS. Zasłyszane w FIDO:
(P)ani w szkole mówi do (d)zieci:
P: Dziś będziemy liczyć na komputerach.
D: Hurra, hurra!
P: Tak więc na początek może Jasiu nam powie – ile to jest: 2 komputery dodać 3 komputery?



AMIGA

BUBBA'N'STIX / Mr. SZCZOTA and TOMASZEK
1. Na pierwszym ekranie po włożeniu dyskietki naciśnij spację. Teraz podczas gry możesz wcisnąć:
H - uzupełnienie energii,
L - uzupełnienie żyć,
HELP – skipper leveli.
2. Żeby przejść przez „elektrowstrząsy" w piątym etapie musisz najpierw wsadzić patyk w gębę idącego za Tobą stworka. Kiedy znajdziesz się już po drugiej stronie, poczekaj trochę, aż kijek będzie próbował do Ciebie dolecieć. Kiedy znajdzie się w „elektrowstrząsach", trochę go pokopie.

CRAZY FOOTBALL / B. Sokólski
Czasami na boisku można znaleźć dwie strzałki odwrócone w przeciwne strony. Jest to czar odwracający stronami i np. gdy przeciwnik strzeli Ci bramkę, a jeżeli Ty uruchomisz ten czar, to bramka przejdzie na Twoje konto (czar uruchamia się za pomocą klawisza F2).

GARFIELD / Radek Sierant
Aby otworzyć lodówkę:
idź na prawy koniec domu i zjedz rybę. Zostanie Ci szkielet. Szkielet ryby połóż przy lodówce. Z lodówki wypadnie żarcie.

GLOBAL GLADIATORS / Radek Sierant
Na początku gry zobaczysz:
F4 – IN GAME KEYS! NOP! i inne.
Wciśnij F4 i zobaczysz, że będzie:
F4 – IN GAME KEYS! YEP!
Teraz podczas gry:
HELP – skipper leveli,
DEL - bonus level.

ISHAR 2 / Przemek Dajewski (WILD PIG)
Aby otrzymać mapę krainy zimowej kup królewskiego orła, potem udaj się na pierwszą wyspę, znajdź tam czarownika, zapłać mu 10 tys. i wypuść orła nad jego głową.

JAGUAR XJ 220 / Przemek Dajewski (WILD PIG)
Na starcie, gdy zapali się zielone światło, wciśnij „P", a wygrasz.

POLE WALK! / B. Sokólski
Jeśli zbliżył się do Ciebie wróg i Twój zasięg ognia może go dosięgnąć, to w swojej turze okop swego robota. Potem w następnej Twojej turze namierz powyższego wroga (na oko) i strzel w niego najsłabszym pociskiem (np. bigiem). Później okop swój pojazd i znów strzel (tym razem wiesz jak precyzyjnie nacelować na wroga) najlepszym pociskiem (np. NUKE). Tym sposobem łatwo wykończyć wroga, bo strzelasz dwa razy w l turze.

SKARBNIK / B. Sokólski
Gdy napotkasz szczury i nie wiesz jak przez nie przejść, to cofnij się o kilka pól i znów wróć do lokacji ze szczurami. Szczurków nie będzie.

SUPER FROG / Mr. SZCZOTA and TOMASZEK
W poziomie 2.1 jeśli uderzysz głową w świeczkę z okrągłym uchwytem, dostaniesz kilka monet. Jeśli uderzysz w okrągły świecznik na początku etapu 2.1, zostaniesz przeniesiony na półkę wyżej, na której stoi mała żabka – dodatkowe życie.

THEME PARK / Radek Sierant
1. Jeśli w SETUP NEW THEME PARK ustawisz SIM LEVEL na FULL, to będziesz musiał sam wymyślać nowe atrakcje i sklepy.
2. Jeśli ustawisz w atrakcjach szybkość na MAX, to dzieciaki będą rzygać na Twoje ulice.
3. Najpierw wybuduj dużo atrakcji i sklepów, a dopiero później wpuść dzieciaki. Gdy dzieci nie ma w parku, lata szybciej mijają.
4. Gdy masz mało pieniędzy zwiększ ceny biletów i otwórz park (klawisz „O"). Zaczekaj aż dzieci kupią bilety i szybko zamknij park (klawisz „O"). W ten sposób zarobisz trochę kasy i będziesz miał czyste ulice.

THEME PARK / Tomasz Banasiak – BANAN
Gdy będziesz wpisywał dane w SETUP NEW THEME PARK w rubryce FIRST GAME kliknij na NO. Gdy wybierzesz już UNITED KINGDOM i rozpocznie się gra wciśnij ALT + L i zabazpiecz dysk. Pojawi się wtedy napis „Insert save game disk...", kliknij na znak V. i poczekaj chwilę. Na Twoim placu pojawi się dużo atrakcji i sklepów. Twoje miasteczko będzie już urządzone, a na Twoim koncie pojawi się więcej szmalu. Nie musisz już martwić się o zapasy lodów czy coli i o wynajdowanie nowych atrakcji. Komputer o to zadba. Co roku komputer wynajdzie Ci nowe atrakcje. To samo możesz powtarzać kilkakrotnie, np. wtedy, gdy będzie Ci groziło bankructwo.

WORMS / B. Sokólski
Jeśli stoisz bardzo wysoko na bardzo małej i bardzo, ale to bardzo stromej górze, z której boisz się zejść, bo jest za wysoko, to ze swego arsenału wybierz BUNGER. Następnie idź w lewą lub prawą stronę aż spadniesz ze stromego zbocza. Nie będzie żadnego Aaaa... ponieważ BUNGER Cię uchroni.

ATARI ST

FRONTIER / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Weź pasażera i spróbuj wymienić swój statek na coś tańszego – kupa forsy bez ograniczeń.

ISHAR / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Nie wiedzieć czemu wszędzie jest błędnie podana mikstura ARBOOL (dla Morguli). Piszą, że jeden ze składników to POWDERED DRAGON BONES (proszek z kości smoka). Niestety takowego w grze nie ma. Natomiast jest mikstura DRAGON BONES (kość smoka), która w połączeniu z olejem z salamandry, suszoną jemiołą, okiem TOAD, da porządany efekt.

ISHAR 2 / Patrick Walczyk „Mr. personality"
W Akeer Islan jest ukryty skarb o wartości 200.000 GP! Znajduje się w jednej z nisz w korytarzu „ślimaku" (poskręcanym w lewo – na końcu sala ze strażnikiem relikwi).

LARRY / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Wduś „ALT + D" i wpisz „TP" – możesz przenosić się do różnych miejsc, wystarczy wpisać liczbę 010 – 045:
010 – TAXI
011 – pod barem
012 – pod balkonem
013 – WC w barze
014 – hall w barze
015 – bar
016 – pokój z TV
017 – pokój z dziewczyną
019 – samobójstwo
020 – o prezerwatywach
021 – sklep
022 – ulica przed sklepem
023 – przed DISCO
024 – DISCO
025 – dziewczyna z DISCO
031 – kasyno
032 – przed kasynem
033 – przed kościołem
034 – kościół
035 – kasyno (I)
036 – kabaret
037 – jackpot
038 – blackjack
040 – hotel
041 – pokój dla nowożeńców
042 – sekretne drzwi
043 – basen z panienką
044 – pokój z drzwiami
045 – łóżko i bum bum!
Przy sklepie dzwoń: 555 6969 i podaj gdzie ma być dostarczone wino.

POPULOUS 2 / DAWID RYGIELski
Sposób na błyskawicę (bez straty many):
ustaw kursor na cel, przytrzymaj klawisz myszy i klaw. 1, puść mychę. Błyskawica będzie dotąd „raziła", aż ponownie nie przyciśniesz klawisza myszki.

ROBBO / DAWID RYGIELski
Nieśmiertelność uzyskasz po wybraniu (jako kod) przedmiotów w następującej kolejności (licząc od lewej): 2, 5, 6, 11, 7.

SUBSTATION / Patrick Walczyk „Mr. personality"
W 2 misji są ukryte 3 pomieszczenia. Pierwsze na pierwszym piętrze, w sali z komputerami i kolejne dwa są na drugim piętrze na poziomie z windą do następnej misji (z EXIT'em).

ULTIMATE ARENA / Patrick Walczyk „Mr. personality"
Grając facetką możesz wykonać tajny cios ala CHUN LE – przytrzymaj FIRE i kilka razy machnij joy'em do tyłu – ognista noga.

PC

ABUSE / Krzysztof Bielawski
W roboty rzucające granatami nie warto strzelać z rakiet. Wystarczy na nie 7 pocisków z karabinu.

ACES OF THE DEEP / HANS KLOS z JNTCO
Jeśli zablokuje się kompresja czasu – naciśnij ENTER, a wszystko wróci do normy.

ALADDIN / Alf
Podczas spadania z dużej wysokości machaj mieczem – nie stracisz energii.

ANOTHER WORLD / Krzysztof Bielawski
W drugiej planszy, po wyjściu z klatki przejdź dwa ekrany, stań, odwróć się i czekaj. Radzę zabijać wrogów. Po jakimś czasie – niespodzianka.

BLACK THRONE / Piotr „JAX" Kowalczyk
W pliku „BTHORNE.EXE" na długości około 89% (według nortonowego VIEW) znajdują się wszystkie kody do zwyczajnych leveli. A na długości 90% są ukryte levele. Ich kody są poprzedzone trzema nutkami.

CHICAGO '89 / Piotr „Łoś" Kowalczyk
W menu wpisz:
SPEED - super szybkość,
FERRARI – mapa z pozycją przeciwnika pod klawiszem „T".

COMMAND & CONQUER / Maciej Broniarski
1. Niektóre budynki są dostępne tylko dla jednej ze stron. Ale wystarczy zająć CONSTRUCTION YARD przeciwnika i będziesz mógł majstrować budowle dostępne do tej pory tylko dla przeciwnika. To samo odnosi się do fabryk i jednostek.
2. Tips dla GDI:
Zamiast długotrwałych walk lepszy jest szybki desant w bazie przeciwnika:
Wjeżdżasz mu do bazy dwoma HUM-VEE (przeznaczonymi na odstrzał) i transporterem (APC) z inżynierami. Inżynierami zajmij CONSTRUCTION YARD i wszystkie fabryki (broni jak i Tyberium). Przeciwnik jest skończony, wystarczy go wybić.

DUKE NUKEM 3D / Maciej Broniarski
Podczas gry wpisz WOLNO:
DNSTUFF – dostajesz wszystkie przedmioty i bronie.

DUKE NUKEM 3D (SHAREWARE) / Marek Lis
Garść rad:
– wpisanie DNSCOTTY16 przeniesie Cię do levelu „LAUNCH FACILITY", który bez wpisania powyższego kodu w wersji shareware nie jest dostępny;
– ściany, które możesz wysadzić, oznaczone są charakterystycznymi rysami;
– po rozpoczęciu 1 levelu zeskocz z budynku i rozwal potwora stającego na skrzyni. Wejdź na nią, a następnie wskocz na gzyms. Weź teraz odpowiedni rozbieg i wskocz na mur (ten pod reklamą). Z dziury wyjedzie poręczne działko, RPG. Zeskocz teraz z powrotem na gzyms. Okna na pierwszym piętrze są fałszywe. Możesz teraz swobodnie wejść do budynku;
– w 1 levelu, gdy będziesz w kinie, rozwal ekran. Znajduje się za nim tajne pomieszczenie;
– w salonie gier (1 level) podejdź do automatu z grą „DUKE NUKEM II" i naciśnij spację. Otworzy się w ścianie tajne przejście;
– po rozpoczęciu drugiego levelu wejdź w drzwi po lewej stronie. Przy ścianie koło lady znajdziesz 3 przyciski. Ustaw je w następujący sposób: zielony, czerwony, zielony, a otworzą się dotychczas zamknięte drzwi (po prawej od przycisków);
– również w 2 levelu po włożeniu jednej z kart magnetycznych pojawią się 4 kolejne przyciski. Ustaw je następująco: czerwony, zielony, zielony, czerwony, a zawali się budynek przeznaczony do rozbiórki;
– w levelu „LAUNCH FACILITY" przyciski należy ustawić w kolejności: zielony, czerwony, zielony, zielony.

DUNE 2 / Łukasz Reluga
1. Zapisując stan gry przed wystrzeleniem rakiety z pałacu będziemy mieli możliwość ponownie strzelić w przypadku nietrafienia.
2. Wszyskimi pojazdami na gąsienicach możemy przejeżdżać ludzi.

LARRY 6 / Maciej Broniarski
Postaraj się uzbierać tyle punktów, by na koniec przekręcić licznik. Będzie lepsze zakończanie.

LION KING / HANS KLOS z JNTCO
Gdy Simba jest dorosły, może przeciwnika przerzucić przez siebie. Aby to zrobić, trzeba nacisnąć SHIFT, ALT i kursor w stronę ofiary. Można tego dokonać tylko wtedy, gdy wróg jest zmęczony i sapie.

MORTAL KOMBAT 3 / Maciej Kaczmarski
Grając Sheebą wciśnij szybko dół – góra. Sheeba skoczy w górę i przygniecie przeciwnika (tak jak Goro).

NEED FOR SPEED / Maciej Broniarski
Po wstępnym filmiku pojawia się skrócony Replay. Jeżeli chcesz, żeby to był Twój, w katalogu REPLAY wykasuj pliki REPLAY1, REPLAY2 i REPLAY3, a na ich miejsce wgraj swoje.

ONE MUST FALL / Marek Lis
Jeśli masz przyjemność walczyć na planszy „FIRE PIT", to walnij w pętającą się pod sufitem kulę. Z ziemi wyleci ogień dotkliwie przypalając przeciwnika.

POLANIE / Piotrek (Gdańsk)
1. Jak na razie wykryłem tylko dwa błędy:
Jeżeli klikniesz myszą na uciekającego wroga, a on wejdzie na teren nie odkryty przez Ciebie, to on sam zniknie, ale „aureolka" otaczająca go będzie w tym miejscu, gdzie on pójdzie.
Jeżeli klikniesz myszą na swój budynek (dowolny), to na nieodkrytym przez Ciebie terenie, w miejscach, gdzie wróg ma ustawionych swoich ludzi, albo wybudowane budynki, zamiast strzałki pojawi się kwadracik, oznaczający, że możesz dowiedzieć się czegoś o tej postaci, klikanie jednak nie pomoże.
2. Kilka porad taktycznych:
Na planszy, gdzie trzeba krowę doprowadzić do wiochy (jakiegoś kółka w którym pisze Z), idź czarnoksiężnikiem i oszczepnikami. Czarnoksiężnikiem co parę kroków używaj czaru OKO. Wyżej wspomniany krąg jest mniej więcej na środku ekranu (najsilniej strzeżone miejsce na całej mapie). Pójdź tam od dołu, tam jest tylko pięciu czy sześciu ludzi i święte miejsce. Trzeba trochę ruszyć łepetyną.
Uwaga. Nie idź na tej planszy górą. Przeciwnicy mają tresowane misie, których nie rozwalisz.
Na wszystkich podobnych planszach rób tak samo z czarodziejami. W rundzie, gdzie trzeba uwolnić czarodziejkę, wrogowie mają wiochę u góry.

QUARANTINE / Radosław Gurzyński
Ustaw się na najdłuższej, zawsze najmniej używanej trasie, w taki sposób, żeby być przodem do ulicy dochodzącej do tej trasy. Tam zazwyczaj stoją klienci, a gdy podejdzie konkurencja jedna rakieta i po krzyku. Totalna rzeź.

RISE OF THE TRIAD / Daniel Ogonowski XYZ
Tips dotyczy wersji shareware:
Po skasowaniu WSZYSTKICH gostków w danej komnacie nie otwieraj drzwi do innych komnat, tylko wstukaj z klawiatury „DIPSTICK" (to wie każdy), a następnie kod „MOREENEMYS". Czeka Cię niespodzianka.

SETTLERS / GONZO
1. Na początku rozbuduj swój obszar na maxa (wystawiając dużo strażnic), a potem umocnij go (baszty, forty). Wtedy godziny (minuty) przeciwnika są policzone.
2. Atakując, warto popatrzeć na mapę i zdobyć kilka strażnic, które podzielą państwo wroga na pół. W ten sposób można poważnie załamać jego gospodarkę.

SUPAPLEX / Piotr „PAJDOLOT"
Kiedy na początku komputer spyta o 3 literowy kod, wpisz 123. A w menu napisz „ULTIMA" – kamienie nie będą Cię zabijać. Kiedy wpiszesz „BREAK" – znikną wszystkie nożyce.

TIE FIGHTER / Radosław Gurzyński
Sposób na szybkie rozwalenie przeciwnika, to uderzyć w niego czołowo. Wbrew pozorom nie traci się przez to energii, a przeciwnik zacznie kręcić się w kółko i można go łatwo ustrzelić.

TRANSPORT TYCOON / GONZO
1. Nigdy nie rozwijaj swojej firmy bazując tylko na tranporcie wodnym. Na początku statki przynoszą całkiem niezłe dochody, ale później się zmniejszają, by w końcu zacząć przynosić straty. W ten sposób Twoja firma może łatwo splajtować.
2. Najopłacalniejsze jest przewożenie ludzi z jednego końca mapy na drugi za pomocą samolotów.

WWF WRESTLING / Maciej Kaczmarski
Najlepsze „PIN HIM" robi Yokozuna! Zrób mu Combo, a wylecą z niego kurczaki!

ATARI XL/XE

BARHAIR / Piotr Porębski
Stalowe drzwi otworzysz manuskryptem. Potężnego strażnika przekup złotem, a szklaną kulę rozbijesz za pomocą różdżki.

CAPTAIN GATHER / Dominik Gromul
Na planszy tytułowej wciśnij START - SELECT - OPTION, a będziesz mógł wpisać kody: DELTA, MIRAX, DAVRO, ROKEA, KWANG, MAGMA, FORCE, APHIO, KERRU, TRICK, ATARI.

OPERATION BLOOD 1, 2 / Piotr Porębski
Wciśnij SHIFT (pauzę), ustaw celownik na cel, wyłącz pauzę i naciśnij FIRE (strzał) lub SPACE (granat), itd. W ten sposób możesz zaoszczędzić naboje i energię.

PIŁKARSKI POKER / Piotr Porębski
Daj na początku 3 walkowery. Przez trzy kolejki trenuj najsłabszą formację maksymalnie. Zawodnicy nie stracą energii, a zyskają umiejętności.

COMMODORE 64

ALIGATA BLAGGER / Tomasz Jamroz
Poczekaj chwilę nie naciskając SPACE – ukazują się wszystkie etapy gry.

BUBBLE BOBBLE / Kate Najman
1. Zagraj na dwóch graczy, kieruj tylko jednym, gdy skończą Ci się życia graj drugim, gdy będziesz miał tylko jedno życie zacznij grać pierwszym graczem, powróci on do życia, sytuację tę można powtórzyć 10 razy.
2. Parasolka powoduje przeniesienie się o kilka rund dalej.

CHWAT / Lambert Król
Znaczenie niektórych przedmiotów:
– kołatka – użyj jej do otwarcia drzwi,
– ciastko – daj je chłopcu przy moście zwodzonym,
– złota moneta – daj ją kucharzowi, sprzeda Ci tasak,
– łom – wyważ właz,
– łopata – odkop piasek tam gdzie zaczynałeś grę,
– tasak – przetnij linę w podziemiach,
– klamka – otwórz drzwi w podziemiach,
– dynamit – zniszcz skały w górze,
– rękawice – użyj na śliskiej gałce,
– ciężki klucz – użyj na drzwiach za kucharzem,
– młotek – zostaw na pomoście.

COMBAT SCHOOL / Tomasz Jamroz
W czasie czołówki naciśnięcie C ułatwia przejście przez daną konkurencję.

CONVOY 1944 / Sokool
Odpal torpedy i trzymaj CLR i C= – trafisz na 101%.

CREATURES / BAMBER
Gdy kubek napełni się wodą, strzel do niego, a obudzisz „windziarza", który wciągnie Cię do góry. Tam strzelaj do skutku (aż zniszczysz smoka) i wylej słodki sok na linę. Tam przemiła potworki oblizując soczek przegryzą linę (na której wisi 10 ton!) i ciężar zabije bydlaka usiłującego zabić Twego kumpla.

DALLAS QUEST / Sokool
Aby pozbyć się węża napisz: TICKLE CHIN.

DIZZY SPELLBOUND / Darek Kołaczek
Heavy rocks – powodują, że spadasz w dół krateru,
Bag of cement – wrzuć do wody w jaskini,
Umbrela – daj czarodziejowi, a poźniej dzięki niej będziesz mógł wzlecieć do góry nad kraterem,
Gold Shamrock – daj skrzatowi,
Jar of honey – daj niedźwiedziowi,
A weird Talisman – daj skautowi,
A hearing Aid – użyj przy Dylanie, daj czarodziejowi,
Dylan's Vibes – daj czarodziejowi,
Empty Bucket – napełnij wodą z jaskini,
Full Bucket – wlej do zbiornika w stacji pomp i pociągnij za dźwignię,
Strong Jack – użyj przy szczękach w stacji,
Fishing net – złap w nią psa,
Iron hammer – rozbij kamień przy wejściu do jaskini,
Sinclair ZX31 – daj czarodziejowi,
Trumpet – wydostaniesz się z jaskini, gdzie jest Denzil,
Garden shears – obetnij roślinę w kraterze, daj czarodziejowi,
Fluffle collar – daj czarodziejowi,
Fish food – daj czarodziejowi, nakarm wieloryba.
Kiedy wykorzystasz wszystkie przedmioty połącz razem: Strange plug, Screwdriver i Sinclair ZX31 i włóż to do gniazda na górze stacji pomp. Musisz zebrać także gwiazdki: dwie są ukryte w kępkach trawy, jedna pod liściem, inna pod drewnianym ogrodzeniem, a także pod metalowym ogrodzeniem.

DROID / Kate Najman
Aby znaleźć się w ostatniej misji wpisz OEPRJFYEHF.

FIRE TRACK / Artur Smacki
Życia:
POKE 12285, 234
POKE 12286, 234
POKE 12287, 234
Restart:
SYS 9216

FLIMBO'S QUEST / Łuki
1. W trzeciej planszy zrób parę kroków od końca prawej strony i ukucnij. Będziesz miał dodatkowy czas.
2. W czwartej planszy po prawej stronie przy skarbcu są trzy półeczki. Wskocz na najwyższą i ukucnij. Będziesz miał dodatkowe życie.

KUNG FU MASTER / Sokool
Naciśnij CTRL + G podczas gry.

MICROPROSE SOCCER / B. Sokólski
Grasz z komputerem. W Twoim posiadaniu jest piłka i zbliżasz się do pola karnego. Wejdź tam tylko na chwilę, aż podejdzie do Ciebie bramkarz. Teraz natychmiast wyjdź poza linię pola karnego i stań tuż przed nim z boku. Komputerowi piłkarze nie będą Cię atakowali, no i bramkarz też (to oczywiste). Teraz możesz tak stać, aż czas upłynie.

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD / Toldasmen
– energię można doładować przechodząc przez ulicę,
– w studiu „GREASE" Trawołcie musisz dać kurtkę skórzaną,

Tipsy & kody

a dziewczynie POM POM,
– od sprzedawczyni kupisz ciasto bananowe za 1 złotego dolara, a tego weźmiesz ze studia „SHERLOCK BONES",
– z tarzanem porozumiesz się za pomocą słownika (ENGLISH – MGAMBESE), a używać go nauczy Cię sekretarka PIPPA,
– szef ochrony wpuści Cię do studia gdy będziesz miał okulary, weźmiesz je z limuzyny (tam zaczynasz),
– windę naprawisz kluczem (SPANNER), znajdziesz go w domkach na drzewie,
– papugę wywabisz z domku za pomocą DELICIOUS PARROT SNACK – dostaniesz go od dziewczyny w Grease. A papugę daj piratowi (domek w lewym górnym rogu),
– za pomocą pompki (BIKE PUMP) i balona (DEFLATED BALOON) przedostaniesz się za rzekę. Z miejsca, gdzie Seymour mówi „IT'S NICE PLACE FOR BALOONING".

WŁADCA / Kate Najman
Zagraj na dwóch graczy, zajmij jak najwięcej księstw, zawrzyj między nimi sojusz. Odsprzedaj drugiemu graczowi oprócz jednego wszystkie księstwa po cenie 0, następnie za całą forsę kup armię i walcz z pozostałymi przeciwnikami, zdobyte księstwa sprzedaj drugiemu (po cenie 0). Pamiętaj, by stale uzupełniać ilość żołnierzy i aby drugi gracz w przygranicznych księstwach miał dość dużo żołnierzy i stale uzupełniał (powiększał) ich ilość. Wewnętrzne księstwa możesz plądrować, ale z umiarem.

KONSOLE

ATARI JAGUAR

HOVER STRIKE / MR SIMON & SUB-ZERO
Wersja CD: Na planszy z wyborem misji wpisz: dół + 3 + 4 + 6 + 7 – teraz masz nieskończenie wiele osłon, żyć i amunicji.

RAYMAN / MR SIMON & SUB-ZERO
Podczas początkowego dema wpisz: 515253 – masz teraz 50 żyć.

CD 32

MICROCOSM / Maciej „MAN" Łukasiewicz
Jeżeli masz jakąś płytę, na której nagrane są programy WORKBENCH, NORESET, CDTV Player (np. płyta Dzwięki i moduły), to uruchom ten ostatni i zmień płytę na MICROCOSM. Gdy program ją przeskanuje wybierz drugi track i wciśnij PLAY. Podobnie można przesłuchać płytę DIGGERS / OSCAR.

UFO / Maciej „MAN" Łukaszewicz
1. Komputer ma małą pamięć do zapisywania stanów gier, tak więc SAVE do ufo jest nieco uproszczony. Jeżeli na przykład będzie Ci brakowało E-115 do naprawy i zatankowania AVENGERA, wystarczy zapisać i załadować stan gry. Wszystkie jednostki będą zatankowane do pełna i w 100% sprawne.
2. Jeżeli potrzebne Ci jest E-115 i jesteś w stanie wykonać misję, to poczekaj, aż jakieś UFO (najlepiej klasy LARGE) będzie latało nad Twoim tyrytorium. Przechwyć je teraz swoim myśliwcem (najlepiej AVENGERem), lecz zamiast atakować, leć za nim kilkadziesiąt minut (utrzymuj STANDOFF RANGE, kliknij na ikonce do minimalizacji okna, zmień skalę czasu i poczekaj). UFO w końcu samo wyląduje. W czasie wykonywania misji wystarczy nie detonować pocisków typu BLASTER BOMB na dolnym piętrze i uważać na UFO Power Source.

GAME BOY

AX-13 ZONE / MR SIMON & SUB-ZERO
W OPTIONS zjedź na „difficulty" i wklep: góra, góra, dół, dół, góra, dół, lewo, lewo. Powinieneś dostać tor bez przeszkód, gdzie znajdują się tylko „LIFE HEAT".

EARTH WORM JIM / MR SIMON & SUB-ZERO
Gdy po przejściu „New Junk City" masz wyścig z innym „gościem" i zremisujesz z nim, to będziesz walczył ze specjalnym „wojownikiem".

NINTENDO

BEETLEJUICE / Marcin Janeczek
1. Stań koło dziury i poczekaj aż wyjdą robaki. Depcz je (guzik B) przez kilka minut – dużo forsy.
2. W planszy w domu jeśli Lidia nie chce Cię przepuścić porozmawiaj z nią i pójdź do następnego pokoju po książkę i daj ją Lidii. Później, gdy Cię przepuści i będą Cię łapać wielkie drzwi wejdź do nich i walcz z długim smokiem. Pokonujesz go strzelając mu w głowę.

CAPITAN AMERICA / Marcin Janeczek
Gdy trafisz na wroga, który rzuca beczkami podejdź do niego i z wyskoku (gdy podniesie beczkę) walnij w beczkę.

MONSTER IN MY POCKET / Marcin Janeczek
Super skok 2 razy A. Gdy gracie we dwóch i któryś z Was zginie niech naciśnie przyciski TURBO – pobranie życia od drugiego. Końcowego bossa neleży załatwić waląc w jego obraz w telewizorze.

PEGASUS

BIG NOSE THE CAVEMAN / AŻECZEK
Na „Monster Island" w pierwszej jaskini ze spadającymi kroplami rozwal kamień – Caveman przeleci level.

BINARY LAND / Tomek Drach
Podczas bonusa zawsze zbieraj czarną rybkę, wtedy, nawet gdy masz mało czasu zdążysz zebrać wszystkie serca.

CHIP AND DALE 2 / BATMAN (Bartosz Wilk)
1. Gdy walniesz cegłą w przeciwnika i będzie mu się kręcić w głowie, możesz go podnieść tak jak cegłę.
2. W planszy bonusowej biała gwiazdka to 1 życie, a ta ciemniejsza to 2 życia.
3. Żeby pokonać ostatniego szefa, rozwal mu dłoń, potem kolczastą kulę zamiast dłoni, następnie gdy wypuszcza ogonem prąd walnij go w rękę (z wyskoku), potem gdy z głowy wylatują mu ognie rzucaj w rękę.

CUBASA / KID
Uwaga: Tego jeszcze nie było – jak zaczniesz grę musisz nacisnąć A, żeby rozpocząć mecz – nie naciskaj nic, czekaj i patrz na komentatora – chłopak zaśnie.

DARKWING DUCK / Scigany listem gończym
Po rozpoczęciu gry w mieście rozwal pierwszego przeciwnika i wróć na początek planszy. Wejdź na budynek, podskocz i strzel – level bonusowy.

INDIANA JONES 3 / Tomek Drach
1. Aby wziąć bombę, należy rozwalić nożem kraty.
2. Wyboru broni (jeśli takową posiadamy) dokonujemy przytrzymując „select" i wciskając kursory.
3. Gdy straciłeś ostatnie życie, pojawia się plansza z napisem „GAME OVER" i wizerunkiem Indy'ego, należy wtedy przytrzymać A i nacisnąć START – grasz na poziomie, na którym zginąłeś, posiadasz także ten sam ekwipunek.

LODE RUNNER 2 / TopSecreto-maniak
Podczas gry wduś START (pauzę) i teraz prawo, lewo, góra lub dół i obraz przsuwa się.

MASTER FIGHTER 2 / Ścigany listem gończym
Wybierz VIGE przyciskając dół i fira B - rozwalisz każdego przeciwnika.

OPERATION WOLF / Scigany listem gończym
Gdy wybierasz planszę po strzale w drugim joyu, naciśnij prawy i lewy kierunek – ukryta plansza.

RACE AMERICA / AŻECZEK
Jadąc ulicą poruszaj się po namalowanym przerywaną linią torze – nikt Cię nie strzaska. Przy zbieraniu fuela jedź na drugim biegu – najszybsze zbieranie paliwa.

TETRIS 2 / TopSecreto-maniak
Gdy pojawi się napis GAME OVER wduś A+B - grasz jeszcze raz.

TOM & JERRY / Doing
W pierwszej planszy znajdziesz coś podobnego do cukierka i kłofa. Wciśnij SELECT gdy go zbierzesz, a zabijesz każdego za pierwszym uderzeniem.
W drugiej planszy pierwszego levelu w rurach, gdy wejdziesz drabinką i zobaczysz, że rura prowadzi jeszcze wyżej, a nie ma drabinki, wciśnij SELECT i weź cukierka – użyj go „B". Zbierzesz dużo sera i niezniszczalność.

ULTIMATE STUNTMAN / Doink
W pierwszej planszy, gdy jedziesz samochodem zasuwaj lewą stroną i lewymi ulicami dopóki nie pojawi się przerywany most z wyskocznią. Wjedź na wyskocznię trzymając prawo oraz dopalacze. Przeskoczysz na inną ulicę i znajdziesz tam strzały, którymi waląc w ciężarówkę na końcu planszy zniszczysz ją w kilka sekund.

WIZARDS AND WARRIORS 3 / Łukasz Czułno
Aby odnaleźć ostatnią statuetkę (złoty rycerz), należy lewitować czarownikiem 3 nad wejściem do zamku (później należy wejść do okna złodziejem). SELECT – zmiana bohatera.

WORLD GAMES / Łukasz Czułno
W konkurencji sumo naciśnij dół + prawo (skos) i trzymaj go, aż do wypchnięcia przeciwnika z koła. Sukces i max punktów gwarantowany.

YOUNG INDIANA JONES / ATRIDES
Wciśnij pauzę i przytrzymaj górę, wyłącz pauzę – teraz będziesz miał maskę i pistolet.

SEGA GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG / KID
Przed przepaścią może jeździć deska, staraj się wystawić czubek palca za przepaść. Zabierze Cię bez narażania.

SEGA GENESIS

ALIEN 3 / DJ FOX
Włącz OPTIONS, potem na drugim joysticku wstukaj: C, Góra, Prawo, Dół, Lewo, A, Prawo, Dół. W czasie gry wduś pauzę, a potem C, A, B, teraz wystarczy nadusić start.

SEGA SATURN

SHINOBI LEGIONS / DJ FOX
Najedź na „start" i naduś A, Z, B, Y, C, X.

SNES

JURRASIC PARK / ATRIDES
Gdy pojawi się tabliczka z kartą, która jest Ci potrzebna, możesz ją wyłączyć przyciskiem L lub R.

KILLER INSTINCT / DJ FOX
Włącz grę na dwie osoby. W czasie wybierania postaci, daj na obydwu joystickach Dół i wduś B.

TOSHINDEN / NELO z JNTCO
Aby walczyć jako GAIA, na ekranie tytułowym (gdy z boków wyjeżdżają opcje) należy szybko wciskać: dół, dół, lewo, lewo, kwadrat. Jeżeli usłyszysz FIGHT! to znaczy, że zadziałało. Przy wyborze postaci zatrzymaj się na EIJI'm, naciśnij góra i dowolny FIRE.

SONY PLAYSTATION

BATTLE ARENA TOSHINDEN / Hubert Misztal
Podczas walki szybko wciśnij:
X, kwadrat, trójkąt, kółko, lewo, prawo, lewo, prawo, trójkąt, kółko – super cios.

DESTRUCTION DERBY / Hubert Misztal
Zamiast swojego imienia wpisz jedno z podanych haseł:
REFLEC, DAMAGE, NPLAYERS, MONKEY, DERBYMAN.

MORTAL KOMBAT 3 / Hubert Misztal
Po ukazaniu się napisu wciśnij po kolei:
trójkąt, kwadrat, kółko, X, lewy przycisk górny, lewy przycisk dolny. Następnie w menu opcji wybierz emblemat z „Kombat". Kiedy to zrobisz, wciśnij Górę na joypadzie. Odczekaj chwilę i wduś dowolnie wybrany przez siebie przycisk – Cheat Menu.

TEKKEN / Hubert Misztal
Grając na początku w galagę postaraj się zestrzelić wszystkie statki. Jeśli Ci się to uda, będziesz mógł walczyć tajną postacią.

Tipsy & kody

ALLADYN
NINTENDO
Tsubasa
Kody obrazkowe:
1. Alladyn, małpa, księżniczka, król.
2. Dżin, król, czarnoksiężnik, małpa.
3. Małpa, Alladyn, księżniczka, Alladyn.
4. Dżin, czarnoksiężnik, księżniczka, Dżin.
5. Król, Alladyn, czarnoksiężnik, Dżin.
6. Księżniczka, Alladyn, Alladyn, Dżin.

DOOM
SONY PLAYSTATION
Hubert Misztal
2. SKTPHTRKRT
3. ŁWMWHMPRPM
4. Z80RHO2CZ0
5. 9G5GX7B297
6. FMJVSCCYCB
7. WM2BD12FYX
8. RDTW4BRSPM
9. NOL19KR5TS
10. GNK4TLF2BC
11. 3JYH2Q40!8
12. Z4QK5TVYVX
13. H88YFFC1CF
14. 95KCCGGW64
15. 9NKCL66C64
16. Z!DSR99297
17. 4NTD2364YW
18. GSY6DTTTTR
19. VDKSWRYT64
20. VWGDVXB965
21. T96XPZKHHH
22. 99PRHZ2ZZO
23. 6PSLBCXZWY
24. 3!QGX121Z
25. FZW2FMS6ST
26. XZCNS8889!
27. Q5!VWTBGFC
28. JF13GJMLLL
29. 9PSL!XZ3XV

Specjalny kod do poziomu, w którym startujesz z pełnym arsenałem broni: 1DKS2LWL64

DYNA BLASTER
AMIGA
Ździsio Wentyl
1.1 UKCLMNPP
1.2 UAGWIJEE
1.3 UAGWLQEU
1.4 UANKLIEN
1.5 UANKLSEU
1.6 UAGKLSEN
1.7 UANKLQEP
1.8 UANKLQEP

2.1 UKVZEIPP
2.2 UAOKVMNN
2.3 UAOKTTNU
2.4 MUKEPONT
2.5 UKBZSQKT
2.6 MUFEPINT
2.7 UAEKVLCA
2.8 UAYKTTNZ

3.1 UKGZHIPP
3.2 MUFEVSNT
3.3 UWGVOTPP
3.4 UAYVGLNN
3.5 UKBHPQKG
3.6 UAVVIORN
3.7 UKHHMBSG
3.8 UKGZHIVA

4.1 UANVBQZU
4.2 MUFEPHRP
4.3 UKNZWEUG
4.4 UANVBSZE
4.5 MUECNLKC
4.6 UAOVBWPE
4.7 UAEVQGTA
4.8 UKBHSEHH

5.1 UAYVLHPU
5.2 MURCVNAC
5.3 MACCWVYN
5.4 UAKVOGTN
5.5 ROVCLJEL
5.6 MXCCVGTK
5.7 UAVVLGTU
5.8 UAKVOBTP

6.1 UKZHWSAG
6.2 MACCGTAC
6.3 MUCCPEYT
6.4 UAWVVNGE
6.5 UKGZNJUG
6.6 MXREMVPK
6.7 MXREMQNK
6.8 UKVZEILH

7.1 UARKITGU
7.2 MURETJHC
7.3 MURETPKT
7.4 MUWEVQHN
7.5 UARKLLGU
7.6 MURETVHT
7.7 MUREVQPP
7.8 UKGZHIUH

8.1 UAHFTHEU
8.2 UKKOSOVK
8.3 UKNOWEPP
8.4 UKVOSVVK
8.5 UKGOWPSG
8.6 UACFVGRN
8.7 MUHEPBVN
8.8 MUNEPHCZ

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
GAME BOY
Przemek Kawalec
1. 1J12J31165
2. 90138412C1
3. 541565124B
4. JD15461291

IRON TANK
NINTENDO
Tsubasa
1. 7614057
2. 5585712
3. 2541813
4. 0508310
5. 5479893
6. 0180630
7. 4028387
8. 2000036
9. 7614060
10. 2100620

LEMMINGS 3D
SONY PLAYSTATION
Hubert Misztal
FUN:
2. BLIMBING
3. FANAGALO
4. DRICKSIE
5. KURTOSIS
6. GREGATIM
7. WALLARCO
8. AVENTAIL
9. GAZOGENE
10. BUNODONT
11. DIALLAGE
12. JINGBANG
13. NAINSOOK
14. YAKIMONA
15. FUMITORY
16. CINGULUM
17. BESLAYER
18. ANABLEPS
19. QINCUNX
20. TARLATAN

TRICKY:
2. GUMMOSIS
3. PRODNOSE
4. NGULTRUM
5. COTTABUS
6. BEDAGGIE
7. EPICALYX
8. HOMALOID
9. LALLYGAG
10. BILABIAL
11. CACOFOGO
12. METAVURT
13. SLOWBURN
14. PELLUCID
15. MAKIMONO
16. KHUSKHUS
17. DISPLODE
18. RACAHOUT
19. ORGULOUS
20. DUNCEDOM
21. GEROPIGA

TAXING:
2. BONTEBOK
3. EMPYREAL
4. LANGLAUF
5. MANNYGAI
6. SARATOGA
7. QUINTAIN
8. MUSQUASH
9. ZOMBORUK
10. SKILLING
11. WOBEGONE
12. BINDIEYE
13. FRAXINUS

MEGA MAN 2
GAME BOY
Przemek Kawalec
1.
A - 2
B - 1, 3, 4
C - 3
D - 2, 4
2.
A - 2, 3
B - 1, 3
C - 3
D - 2, 4
3.
A - 2, 3
B - 1, 3
C - 3
D - 1, 2, 4
4.
A - 2, 3
B - 1, 4
C - 3
D - 1, 2, 4
5.
A - 2, 3
B - 1, 4
C - 2, 3
D - 1, 4
6.
A -
B - 1, 3
C - 1, 2, 3
D - 1
7.
A - 2
B - 1, 2, 4
C - 3, 4
D - 1, 2, 3
8.
A - 2, 3
B - 4
C - 1, 2, 3
D - 1

NINTENDO WORLD CUP
GAME BOY
Przemek Kawalec
1. 22413
2. 03313
3. 53013
4. 36313
5. 17213
6. 42913
7. 56113
8. 51313
9. 97113
10. 08613
11. 01613

OXYD MAGNUM
ATARI ST i FALCON
DAWID RYGIELski
2. 98242163
4. 12349596
6. 07659199
8. 31222519
10. 40222617
12. 35787325
14. 88815926
16. 24629215
18. 11076228
20. 27763296
22. 70220598
24. 20527223
26. 94254906
28. 86993842
30. 04496947

PUZZLEMASTER
COMMODORE 64
Marcin Borkowski
2. YAMAHA
3. MOTORALA
4. SHINING
5. UPSTAGE
6. BONFIRE
7. KINGSWAY

ROCKMAN 4
NINTENDO
Tsubasa
1. Dustman: 2A, 3A, 6A, 5C, 1D, 3E.
2. Diveman: 2A, 3A, 3B, 5C, 4D, 1E.
3. Brightman: 3A, 1C, 2C, 5C, 4D, 1E.
4. Drillman: 2C, 3C, 4C, 5C, 3D, 1E.
5. Pharaonman: 4A, 2C, 5C, 2D, 1E, 3F.
6. Toadman: 1A, 4A, 5C, 1E, 4E, 3F.
7. Scullman: 1A, 4A, 5C, 2E, 6E, 3F.
8. Ringman: 1A, 4A, 5B, 2E, 1F, 3F.

SCHIDO DE BUN
Game Boy
MR DINO z JNTCO
1. 2508
2. 4850
3. 4350
4. 6291
5. 6375

SCROLL OF ABADON
ATARI XL/XE
Dominik Gromuł
5. walk
10. ice
15. FLIGHT
20. hoppa

SLIDE
COMMODORE 64
Remigiusz Orzechowski
1. OESICMSZ
2. WFOCMAKF
3. OPQWNCZE
4. UCNSLDIV
5. LSKDUVPZ
6. SPSOEMUX
7. XOSMFDSF
8. FOPSIDMC
9. PWODYXKA
10. AMINIDZF
11. YIRUVPCD
12. OIRPXZUM
13. NOQDKZXJ
14. YIUROECZ
15. SQRWFIOP
16. SLUMOISR
17. IPODMCKD
18. FEDROUMX
19. OIJDMZLK
20. PIFLMXSR

SPOOK
COMMODORE 64
Marcin Borkowski
1. TASTE
2. WORLD
3. THREE

TAC TIC
ATARI XL/XE
Dominik Gromuł
10. MENTOS
20. MARZENA
30. LEVEL UP

TURTLE'S REPAY
NINTENDO
Marcin Janeczek
2. 58F8C99891
3. 5552715314
4. 0540322400
5. 262495F285
6. CA6B452191
7. CD6469691E
8. 1E55134A9B
9. 3781C2F614
10. 4E78DF3091
11. 6258ECA11E
12. 8162CE590A
13. 22601C321E
14. 90014E8800
15. 2A12811914
16. B2A068521E
17. AA7C50BA1E
18. 2E834C2A0A

BAD MOJO

Wyjdź przez rurę i skieruj się do góry, aż do pudełka zapałek. Skręć w lewo do zardzewiałego grzejnika. Na górę po rurze, następnie w prawo i zejście na dół po drugiej stronie. Podążaj przez trzy ekrany na górę, gdzie leży złapany w pułapkę szczur. Przejdź po nim i zejdź po ogonie z prawej strony (uważej na jego paszczę!).
Przy pająku uważaj! Szybko obróć gorącą część niedopałka w stronę drapieżnika, a da Ci spokój. Teraz idż dwa ekrany na dół do pudełka (Cocroach Corral). Wejdź do środka. Po martwych karaluchach dojdziesz do wyjścia z prawej strony. Przy ostatnim przejściu będziesz musiał przesunąć larwę żeby zbudować z niej most.
Wejdź po nodze stołu na górę, potem w lewo aż dojdziesz do wtyczki od odkurzacza. Przejdź po kablu, aby odkurzacz się włączył. Wyłączysz go przechodząc w lewo do krawędzi stołu. Zejdź na dół po nodze, aż do poprzecznej belki, potem w prawo, tam gdzie wisi kabel. Musisz go zanurzyć w farbie. Wejdź z lewej strony na kabel na tyle daleko, aby pod Twoim ciężarem opadł do puszki.
Wróć do wtyczki odkurzacza. Po rurze odkurzacza dojdziesz do kubła ze śmieciami. Po zwoju podróżując przez śmieci musisz dotrzeć do stołu malarskiego (z prawej strony).
Zejdź jeden ekran w dół, przejdź po pędzlu i dziurą wejdź pod stół. Znowu przejdź jeden ekran na dół i dziurą wyjdź na biat. Przejdź jeden ekran na dół i w prawo, aby wspiąć się po kijku do skrzynki z korkami.
Obejrzyj uważnie korki i miernik (jeden ekran na górę). Musisz tak wchodzić i schodzić z korków, aby miernik wskazywał: 7-6-5-8. Pierwszy korek nie daje się przestawiać i wciąż ustawiony jest na 7. Jeżeli wszystko odpowiednio ustawisz, skrzynkę z korkami szlag trafi.
Zejdź z prswej strony po miotle na dół. Zasuwaj po podłodze w lewo, aż dotrzesz do nogi łóżka. Po nodze na górę i przez całą długość łożka do obiadku na plastikowej tacy. Po tacy przejdź do radia, aby od tyłu wejśc do jego środka. Wejdź na srebrną katodę po lewej stronie i dotknij drutu na szczycie. Przerwa na sekwencję filmową. Teraz czeka Cię wspinaczka na szczyt radia. Tutaj leży buteleczka z pigułkami nasennymi. Uderz w denko, a wyleci pigułka, którą będziesz musiał wrzucić do puszki. Znowu przerwa na video. Znowu wycieczka na podłogę, gdzie pod łóżkiem musisz znaleźć pudełko z cygarami. Przechodząc po pokrywce pudełka wyjdziesz

do Łazienki

Zejdź na samo dno maszyny z ręcznikami. Wciśnij przycisk, aby wyciągnąć papier. Po papierowym moście na dół. Przejdź dwa ekrany na dół i jeden w lewo. Na górę ponad szczurzą dziurą po niemalowanej ścianie. Od zlewu w lewo i później na górę do zbitego lustra. Wejście jest tam, gdzie nie ma szkła. Teraz trzy ekrany na górę. Przesuń śrubokręt, tam gdzie ostrze daje znać o sobie. Wróć do szczurzej dziury. Obejrzyj filmik. Wejdź do dziury i wyjdź po lewej stronie.

Kuchnla pełna niespodzlanek

Podążaj rursmi zamrażarki, aż dotrzesz do frontowej strony urządzenia. Skieruj swoje odnóża na dół i po podłodze przemknij do miotły. Po miotle na górę. Po ladzie przespaceruj się w prawo, aż do piecyka. Zejdź na dół pomiędzy dwoma garnkami. Zrzuć kapsel na dół. Teraz przejdź do dziury. Wyłącz światło. Uciekaj. Zejdź na dół. Teraz zejdź na dół na lewą stronę. Przejdź na górę po małego karalucha i poczekaj aż skubaniec zeskoczy. Wróć do zlewu. Dopełznij do końca uchwytu noża. Wyjdź przez śmietnik.

W Barze

Po kiju baseballowym przejdź na druga stronę. Następnie udaj się w prawo. Skorzystaj ze skorupy orzecha. Połaź po Bartender's Companion, aż ukaże się przepis na BAD MOJO. Teraz prędko do butelek z alkoholem. Wspinaj się na butelki w następującej kolejności: granadine, curacau, brandy, vodka.

Własny pokój

Wspinaczka na biurko do zepsutego wentylatora. Poruszaj kablem, aż wiatrak się włączy i rozrzuci papiery. Przejdź po klawiszu COPY faksu. Po papierach zejdź do pilota. Popchnij tył papierosa. Włącz zdalny sterownik. Wejdź na motyla i przeleć przez cały pokój. Podążaj cały czas w lewo do akwarium. Po kablu grzałki na dół. Obejrzyj filmik. Przyjrzyj się sobie leżącemu na podłodze. Wyjdź przez wiatrak w prawej górnej części ściany przy stole.

Karaluchem fajniebyć było, ale się skończyło

Wróć do łazienki. Przesuń papieros do papierowych ręczników. Wróć do swojego pokoju i wleź po własnej głowie do amuletu.

Wszystkiego najlepszego podstępny karaluchu!

CHRONICLES OF THE SWORD

Pogadaj z Lancelotem. Przespaceruj się po komnatach zamkowych, aby orientować się gdzie jesteś. Odszukaj świecę, która znajduje się w pokoju biesiadnym z kominkiem. Zapalisz ją korzystając z kominkowego ciepła. Z pokoju tronowego zabierz lampę. Użyj na niej znalezionej świecy, a w ten sposób zmajstrujesz urządzenie oświetlające. W stajni Wilfa (taki jeden siedzący na beczkach) zabierz łopatkę i wiadro. U kowala znajdziesz podkowę. Teraz skieruj swoje rycerskie kroki do wejścia do wieży (to najbardziej zarosnięte). Użyj pochodni, a krata się uniesie. Za pomocą urządzenia oświetleniowego będziesz mógł zwalczyć ciemności i wejść do jaskini. Stąd zabierz grzybki i czaszkę (trudno ją znaleźć! Leży w wodzie, na lewo od kładki).
Użyj łopatki na czaszce, aby wydostać rubiny. Wejdź głębiej w jaskinię. Z ołtarza zabierz nóż i kielich. Wróć do miejsca, gdzie podniosłeś kratę. Wejdź po schodach na górę i używając miecza, na oku konika morskiego otworzysz przejście do komnaty Merlina.
Wewnątrz spróbuj wziąć którąś z rzeczy, a pojawi się gospodarz. Porozmawiaj z nim. Otrzymasz pergamin. Idź do obstawionych drzwi prowadzących do komnat Morgany (od kowala na lewo i po schodach na górę). Pogadaj ze strażnikiem. Wróć do zamku i skręć na prawo – pod okrągłym stołem znajdziesz leżący kufel. U kowala napełnisz go napojem z beczki. Zanim wyjdziesz z pełnym kuflem daj kowalowi rubiny, a w zamian będziesz mógł zabrać hełm ze stołu. Spragnionemu strażnikowi wręcz kufel i natychmiast biegiem do drzwi. Za nimi natkniesz się na króla Artura, któremu przekaż pergamin. Wróć do Merlina i wysłuchaj, co ma Ci do powiedzenia. To samo zrób z królem Arturam. Teraz wróć do miejsca, w którym przekazałeś pergamin rzekomemu Arturowi. Podnieś pismo. Używając hełmu na drzwiach dostaniesz się do środka, a tu niespodzianka! Porozmawiaj z Morganą. Daj jej pergamin. Po animacjach i rozmowie z Merlinem, wróć do pokoju Morgany i zabierz ze stołu fiolkę smoczej krwi.
Teraz przejdź się i porozmawiaj z Wilfem, Lancelotem i Krolern Artursm. Wróć do spragnionego strażnika i pogadaj z nim – w ten sposób znowu staniesz się posiadaczem kufla. Idź do bramy Camelotu i wyjdź z zamku.
Do góry i na lewo. Użyj hełmu na wodzie. Wróć na prawo, następnie do góry. Smocza kraw otworzy drzwi. Wejdź do środka. Na prswo, do wody i zanurz kufel w wodzie. Po walce wróć do Merlina i wręcz mu wypełniony kufel.
Znowu przespaceruj się do studni Guinevery, ale zamiast w prawo skieruj się w lewo. Podnieś róg. Wróć do rozstajów dróg i skręć w prawo do smoczej jaskini. Na ścieżce leży kawałek skały, weź go. Użyj rogu na wejściu do jaskini. Wejdź do środka. Wez jajo. Przejdź na prawo i z gniazda zabierz gałąź. Użyj hełmu na ścieżce ponad lawą. Hełmu użyj na jaju w gnieździe, po czym z ziemi podnieś skorupy. Wróć do Merlina i wręcz mu potrzebną rzecz.
Idź do kręgu faerie i podnieś czerwonego grzyba. Użyj go wewnątrz kręgu. W ten sposób dojdzie do audiencji z wariatami. Liderowi grupy przekaż kielich. Wróć radosny do Merlina dostarczając potrzebny składnik.
Porozmawiaj z wiedźmą. Babsko będzie domagało się urządzeń magicznych. Wróć do Camelot (od ogniska w lewo i do kręgu faerie, dalej już wiadomo). W drodze (jeden ekran wyżej od kręgu faerie) zbierz czerwone kwiatki.
W Camelot porozmawiaj z Guinevere, a powinna dać Ci potrzebne przedmioty. Wróć do wiedźmy Demidtke i wręcz jej kwiatki – źle! Używając noża na chlebie uzyskasz pożadany przez babsko składnik. Przejdź do ogniska. Stąd na dół i w lewo. Porozmawiaj z bratem Antonim o miodzie. W prawo i do środka klasztoru. Wymien inteligentne dźwięki z mnichem obok studni. Ze stajni zabierz trzcinkę. Namocz trzcinkę w studni i użyj jej na lampie. Przejdź do fabryki brata Antoniego i spreparowaną trzcinką wykurz pszczoły. Teraz już możesz spokojnie wziąć miód, zanieś go rozstrzęsionej Demidtke. Opuść jej dom.
Po rozmowie zejdź schodami na plażę. Podnieś amforę. Skieruj się na lewo do jaskini. Zabierz linę i dalej na prawo porozmawiaj z przemytnikiem. Wróć do mnicha obok studni i porozmawiaj z nim. Daj mu amforę, a w zamian da Ci zapłatę dla przemytnika.
Gdy już dopłyniesz weź muszlę. Po prawej stronie użyj miecza na duuużym wężu. Wdrap się po cielsku na górę. Tutaj używając miecza odetnij grzechotkę. Wejdź do lasu. Na prawo znajdziesz drugi krąg faerie. Znowu podnieś grzyb i użyj go na kręgu. Tak, to znowu wariaci, ale z innego klanu. Liderowi obłąkanych wręcz swój pierścień. Opuść perwersyjną gromadkę. Zejdź dwa ekrany na dół. Tutaj w centrum znejduje się drzewo, obok którego znajdziesz solidny kawał skały. Przejdź do miejsca na lewo od kręgu faerie i po oświetlonej drodze na północ.
W prawym rzędzie czaszek znajdziesz kij, który należy wydobyć z ziemi. Teraz przed siebie o dwie lokacje. Na lewej kolumnie mostu użyj róg i znaleziony kij. Teraz spokojnie przejdź przez most. Bramy stoją zamknięte, ale uderzenie kamieniem powinno odbezpieczyć zamek. Z prawego skrzydła bramy zabierz łańcuch. Wejdz do zamku.
Przejdź na lewo. Po walce i rozmowie przejdź do góry. Skieruj się na dół. Na ścieżce znajdziesz klucz. Wejdź głębiej do jaskini. Użyj klucz na lampie po lewej stronie od drzwi. Następnie użyj tak wymazanego klucza na drzwiach (po środku, na ciemnym łączeniu). Przechodzisz, aż natkniesz się na ekstrawagancką jednostkę uspołecznioną (czyt. faerie). Przejdź na lewo. Z sieci weź włos.
Skieruj się w prawo. Mijając liders wyjdź z prawej strony. Użyj solidnej skały na drugim od prawej zniekształconym drzewie. Zabierz gałąź. Idź na północ, dalej przez drzwi i użyj gałęzi na urnie. W ten sposób staniesz się posiadaczem fiolki, odnieś ją liderowi faerie. Oprócz tego wręcz mu także znaleziony włos. Podnieś miecz. Wróć do komnaty z urną, następnie na dół i na lewo. Dalej przaz drzwi i tutaj mieczem chlaśnij Ragnars w trzewia. Z jego ubranka zabierz medalion i otwórz go nożern. Odnieś otwarty medalion przywódcy faerie.
Po rozmowie wróć do leżącego Ragnara, idź dalej aż schodami dojdziesz do ciekawej komnaty. Podejdź do klatki ze szkieletem i z wnętrza zabierz fiolkę z wodą święconą. Wroć do Ragnars i wylej święconą zawartość fiolki na wampira.
Finałowa animacja, błyski zbroi i napisy końcowe.

Kingdom O' Magic

The Good Old – Fashioned Traditional Quest

Przy samochodzie leży korbka, użyjesz jej na tratwie do przeprawy przez rzekę. Pogadaj z psem, pójdź pod bramę Edam, wróć do psa, zabierz mięso, z powrotem do Edam, rzuć mięso. Będziesz mógł wejść za bramę. W knajpie na pięterku zabij 9 wcieleń kota i weż prześcieradło. Ubierz je za śpiącym psem i wejdź do grobowca na lewo a dostaniesz prezent na ślub córki Don Elrondo. Z jaskini trolli ukrsdnij zaproszenie (najlepiej gdy ich tam nie ma, czyli w nocy) i udaj się do ojca chrzestnego. Po wizycie u niego powinieneś mieć chomika. W Flake Town wyślij staruszkę do fryzjera, albo na herbatę, ale nie na zawsze z gry, gdyż będziesz jeszcze jej potrzebować. Pod jej nieobecność ukradnij dziecko. Łódką popłyń na wyspę, użyj dziecka, a z domu zabierz pączki. Daj je glinie na molo i podnieś okulary. Idż do gorgony, podnieś miecz, a w jaskini załóż na nos sprzęt odbijający nieprzychylne spojrzenia, weź worek, a z kuchenki figurkę. W Backwood Forast użyj chomika na skrzynce pocztowej, wejdź na szczyt wieży i zabierz palantir, który schować należy czym prędzej w pudełku po pączkach, by nie pochlastał Cię Czarny Władca.
W mieście, w piekarni wrzuć miecz do mąki, weź bułkę i udaj się z wizytą do namiestnika. Po mordzie szczątki schowaj do torebki, a na tronie posadź kukiełkę. Z przełęczy Kalibre weź lód i zanim się kompletnie roztopi zanieś go królowi Elfów i zarządaj klucza. Odwiedź czarownika Marsghasta. Postaraj się by wysunęły się schody. Zajrzyj do palantira i kluczem odkręć zawór. Wejdź na samą górę i zabierz owcę. Zwierzę zaprowadź do fryzjera. Wełnę daj Babci, gacie jakiemuś elfowi, a kupon strażnikowi bramy u Don Elrondo.
P.S. Dodatkowo w queście 1 u wejścia do smoczej jaskini przyjrzyj sie lewemu słupkowi, po czym uruchom mechanizm w jego górnej części, dojdziesz do tylnego wejścia, jeśli wcześniej zyskawszy na dyskotece buty podarowałeś je krasnalowi, znajdziesz go tutaj, podnieś go i użyj na panelu.

The Magnificent 7-11 Quest

Należy zwerbować siedmiu śmiełków do obrony zagrożonego inwazją Flake Town. Oto siedmiu pewniaków: Krasnal, Piernikowy Man na wyspie piekarza, Elvis na rynku, Cóś z Wieży Marshghasta, Drzewoczłek wałęsający się w terenie, Balrog z Moronici i Conrad Barbarzynca z klopa w Flake Town.
Z przełęczy Kalibre weź lód i zanieś go zanim stopnieje, królowi Elfów do domku na drzewie. W nagrodę zażądaj klucza. Przy samochodzie leży korbka. Użyjesz jej na tratwie do przeprawy przez rzekę, pogadaj z psem, pójdź pod bramę Edam, wróć do bestii i zabierz z miski mięso, a wróciwszy pod bramę Edam rzuć mięso. Będziesz mógł wejść do miasta. W knajpie zabierz z piwnicy korek, a na pięterku zabij 9 wcieleń kota i weź prześcieradło oraz duvet. Udaj się do grobowców i wdziawszy prześciersdło wejdź do grobowca na lewo, aby dostać kielich. Z jaskinii trolli ukrsdnij zaproszenie (najlepiej pod ich nieobecność w nocy) i udaj się do Don Elrondo. Rozmawiając z nim poproś o chomika. We Flake Town wyślij staruszkę do fryzjera, na herbatę, albo na zawsze z gry, gdyż nie będziesz już jej potrzebować. Kiedy nie będzie Ci już patrzeć na ręce, ukradnij dziecko. Łódką popłyń na wyspę (nie będziesz musiał płacić, gdy dasz przewoźnikowi papugę z gospody złapaną w siatkę znalezioną na tyłach disco), użyj dziecka, a z domu zabierz pączki. Daj je glinie i zabierz okulary. Idź do gorgony, podnieś miecz, a w jaskini załóż okulary, weź worek, a z kuchenki figurkę. W Backwood Forest użyj chomika na skrzynce na listy, wejdź na szczyt wieży i zabierz palantir, który schować należy czym prędzej w pudełku po pączkach, aby nie dostrzegł Cię Czamy Wiadca. W mieście wrzuć miecz do mąki, weż bułkę i udaj się do pałacu namiestnika. Szczątki po mordzie schowaj do torebki, a na tronie posadź kukiełkę. Odwiedź czarownika Marshghasta Niepewnego w jego Wieży. Spowoduj, by wysunęły się schody. Zajrzyj do palantira i kluczem odkręć zawór. Wejdź na samą górę, pogadaj z bestyjką i po otworzeniu klatki każ jej pomykać do gospody w Flake Town.
W gospodzie w Minar Tragedy zagraj w Maze O' Frustration i wygraj ludzika, którego przy najbliższej okazji podaruj wędrownemu czarnoksiężnikowi – dostaniesz mikrofon, który dej Elvisowi na rynku w Flake Town, za co zdobędziesz usługi tego ostatniego.
Z pracowni maga zabierz słój z błyskawicą. Wróć do Flake Town i popłyń na wyspę Piekarza. Przekonaj kosiarza umysłów, by zakręcił kołem, wypuść piorun ze słoika, a w środku rozwałkuj ciasto (wałek obok) i sforamkuj (foramka obok), upiecz, włącz kondensator i zrekrutuj Piernikowego Mana.
Zabierz linę. Idź do Moronici. Przywiąż linę do skały, a gdy będzie przechodził Balrog, użyj liny z kamieniem (linę przywiążesz mu do bolącego zęba, a głaz poleci na dół). Po chwili będziesz miał kolejnego rakruta.
Spotkaj drzewo i namów je do współpracy.
Pójdź do lokacji z gnomami i zbonguj wszystkie (będziesz deptał każdego, a zanim któryś się podniesie, zabierz im pojemnik). Pojdź na szczyt wodospadu, uszczelnij beczkę duvet orez korkiem i skorzystaj z niej. Graal schowej do pojemnika i odpłyń. Cudowne naczynie zanieś królowi Afro we Flake Town, a otrzymany od monarchy papier - Conrsdowi w wygódce w lokalnej gospodzie.
Wypożycz strój. Poczekaj do nocy i wejdź do disco. Albo disco-king zwieje (Thidney), albo bę-

dzie trzeba go zaprosić na spacer (Shah-Ron). Po chwili medalion będzie nasz i należy go użyć na parkiecie i dostać buty, te zaś podarować krasnalowi i spotkawszy go po powrocie z wojny zwerbować jako ostatniego herosa.

P.S. Niepotrzebny w tym queście klucz do windy posiada Pinhead.

- **The Bizarre & Slightly Twisted Quest**

Idź do fryzjera i daj się ostrzyc (w przypadku łysego Thidneya należy wpierw kupić w sklepie perukę i założyć ją u fryzjera), dostaniesz sprsy. Zbierz z podłogi włosy i wymień je w sklepie z perukami na tabliczkę informacyjną, którą podaruj mutantowi w gospodzie – otrzymasz zapalniczkę. Weź siatkę z tylnego wejścia disco i zapakuj do niej papugę gospody – gdy podarujesz ptaka przewoźnikowi będziesz mógł za darmo popłynąć do Piekarza. Z domku weź pączki. Daj je na przystani gliniarzowi, po czym podnieś okulary oraz leżącą tu od początku książkę o węzłach. Idź do Gorgony, sprzed jaskini weź miecz, a w środku załóż okulary. Następnie weź torebkę oraz figurkę z kuchenki. Nastukaj krasnala przed wejściem do groty i zabierz wewnątrz azbestową zbroję. Z zapalniczki i sprayu urządź miotacz i potraktuj nim pająki. Podnieś to, co z nich zostało. Użyj książki na pajęczynie i zabierz krowę. Odszukaj sportowca Joe'ego (biega przy przeprawie do Edam) i daj mu krowę – otrzymasz fasolę. Z jednej z jaskiń w Moronice weź słomę i poczęstuj stojącego na zewnątrz konika. Zasadź w nawozie fasolkę i wespnij się na górę. Olbrzymce wręcz pająki-rodzynki, a dostaniesz świecę. Udaj się do Minar Tragedy. U Ninjy Piekarza wrzuć miecz do ciasta i zabierz upieczoną bułkę. Wybierz się do namiestnika, a zabiwszy go zapakuj zwłoki do torebki (znajdziesz mały kluczyk), a lalkę posadź na tronie. Z kluczem udaj się do windy. Przekręcenie go w dziurce od klucza aktywuje piętro drugie. Pojedź tem. Zadzwoń trzykrotnie, a potem rusz do niestrzeżonej Mt Boom. Wdziej zbroję i wsadź świecę do świecznika.

P.S. We wszystkich trzech questach istnieje możliwość zaszantażowania królowej De Lorean obciążającymi ją metriałami dostępnymi w gospodzie w Edam. Wśród różnych ciekawych rzeczy, które można zyskać w zamien (bomba, czar) znajduje się płyn do mycia tychtam. Jeśli staniesz się posiadaczem urządzenia ssącego (da go Elvis za mikrofon od czarownika za żółtego ludka z gry w Minar Tragedy), to przetykając BARDZO publiczną toaletę bądź dziurę w Moronice i wlewając płyn, oczyścisz wody, w których kąpie się Bahemot i bezpiecznie przejdziesz brzegiem ścieku. Czynność tę trzebe powtarzeć każdego dnia, którego zapragnie się skorzystać ze skrótu.

Karta magnetyczna, którą znajdujemy w lesie, zgodnie z walającą się obok instrukcją działa użyta na drzwiach Moronici, a nie na, wydawałoby się, odpowiednim do tego zamku.

Dixie

RIPPER

Akcja jest dość liniowa, więc jeśli w jakimś momencie się „zatniemy", oznaczać to będzie, iż jeszcze z kimś nie porozmawialiśmy, bądź też nia udaliśmy się do jakiejś dostępnej nam lokacji. Szczególnie trzeba pamiętać o tym pierwszym.

Możemy zmieniać trudność łamigłówek i walki poprzez menu konfiguracyjne. To solution „działa" dla łamigłówek o trudności „MEDIUM".

PROLOGUE

Pogadaj z Magnottą i Karlem, obejrzyj komputer, przeskanuj rozbity kubek.

Kubek trzeba złożyć do kupy, najlepiej zacząć od największej części (podstawy), jako ostatnią umieszczamy rączkę.

ACT I

Komisariat

Pogadaj z Brannonem i Magnottą. Idź do biura Magnotty i przeskanuj raporty leżące na jego biurku. Pogadaj z cieciem w magazynie dowodów rzeczowych (nic niestety od niego nie dostaniesz).

Tribecca Canter

Pogadaj z recepcjonistką. Jedź na górę i porozmawiaj z Dr Burton i Dr Cable. Obejrzyj zapis holograficzny i wizerunek Rippera. Pojedź do podziemi (kostnica) i porozmawiaj z Farley. Obejrzyj trzy poprzednie ofiary Rippera.

Newsroom

Pogadaj z Banem. Przeczytaj notkę Catherine i przejrzyj Rolodex Catherine.

Cyberspace

Przeczytaj gazetkę „Virtual Herald". Udaj się do biblioteki, weź z kadzi listę ostatnio branych książek. Rozszyfruj kod (ma być HC2021R - zamieniamy „l" na „eye", a potem to już łatwo).

Catherine's Apartment

Obejrzyj napisy na laser cane, na pocztówce i na mapie gwiezdnej. Ułóż konstelację z kryształów (Ryby):

Rząd, (Kolumna(y)) :
1,(3)
2,(1)
3,(4,8)
4,6
5,(2,9)
6,4
7,(7,9)
8,5

Obejrzyj książki, na które pada światło.

Soap Betty's

Pogadaj z Soap. Obejrzyj magazine rack przy wyjściu. Przeskanuj podręcznik.

Wofford Cottage

Pogadaj z Covingtonem Woffordem. Przeszukaj dom – znajdziesz trzy łamigłówki :

Labirynt: trzeba tak ustawić zapadki, by kulka wpadła do dziury w prawym dolnym rogu. Trzeba włączyć przyciski 1,2,5, potem zaś wyłączyć 2 i 5, a następnie włączyć 4.

Bank (Stara kasa sklepowa) : trzeba wrzucić monety 5, 10, 25 i 5 centów (bo 2*255127.5=520255).

Zegary: czas w USA to 14:35 (zegar w sypialni tyle pokazuje), w Egipcie będzie zatem 21:35, zaś w Europie (zegar z kukułką) 8:35.

Zamień lampy (i to ma być 2040 rok?) ze stołu obok Wafforda na te, które otrzymałeś po każdej łamigłówce. Włącz zasilanie. Użyj komputera, by wejść do cyberprzestrzeni.

Cyperspace

Idź do Wofford Well (hasło vulcan) i obejrzyj modele. Idź do Catherine's Well (hasło horoscope) i zabierz jej dziennik. W Catherine Well jeśli nie chcesz walczyć wpisz słowo „arceda" zaraz po rozpoczęciu walki.

Cafe Duchamps

Pogadaj z Gambitem Nelsonem (?) i barmanem. Wypij piwo – ile chcesz:)

Falcon's Edge

Pogadaj z Twigiem.

Newsroom

Pogadaj z Benem.

Cybarspace

Idź do Falconetti's Well (hasło circus maximus). Podczas walki należy „rozwalać" osobniki pozieleniałe, szkieletopodobne i uzbrojone, innych zaś nie tykać. Mamy uzyskać 30000 punktów.

Falcon's Eddie

Pogadaj z Eddiem.

ACT II

Tribecca Canter

Pogadaj z recepcjonistką, Dr Burtonem i Eddiem. Podłącz się do mózgu Catherine. Idź do kostnicy i pogadaj z Bobem.

Police Station

Porozmawiaj z Brannonem. Idź do pokoju przesłuchań i obejrzyj Magnottę z dwoma różnymi podejrzanymi. Weź kartę Magnotty leżącą na kontuarze obok Brannona. Przejrzyj dossier Magnotty (w files room).

Catherine's Appartment

Odszyfruj dziennik Catherine (możesz to zrobić dopiero po obejrzeniu dossier Magnotty). Kod: scorpio.

Otwórz książkę : kod 1,5,5,3,6,2 (przyciski ponumerowane poczynając od góry, a potem zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Użyj dysku w komputerze Catherine. Idź do newsroom, użyj kalkulatora i wpisz 46x2%7INV=5. Zabierz pluskwy.

Police station

Umieść podsłuch w biurze Magnotty (na cygarze).

Tribecca Center

Pogadaj z recepcjonistką. Załóż podłuch w biurze Dr Burton – w cyszcze (karta-klucz jest na biurku recepcjonistki). Obejrzyj napisy na książce. Przeskanuj wszystko, co leży na biurku Dr Burton.

Gym

Porozmawiaj z recepcjonistką, przejrzyj kartotekę, pogadaj z Dr Burton.

University

Porozmawiaj z prof.Bach. Odgadnij nowy adres Web Runners (trzeba tak ułożyć ogłoszenia, aby słowa zawarte w nich utworzyły zdanie zaczynające się od Web Runners: Web Runners the new adress at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month).

Web Runners Loft

Wejście: kod 4-50-14-42-86. Pogadaj z Kashi i obejrzyj zdjęcia.

Newsroom

Pogadaj z Benem.

Cyberspace

Idź do Web Runners Well (hasło: anachrony station). Rozwiąż łamigłówkę (puzzle) – wystarczy wpisać „zztop" na początku łamigłówki. Poklikaj na ekranach video.

Gym

Pogadej z Dr Burton.

Falconetti's

Pogadaj z Eddiem.

Police Station

Porozmawiaj z Magnottą i Brannonem.

Tribecca Center

Idź do kostnicy i pogadaj z Bobem. Używając podręcznika napraw komputer:

(rozwiązanie poniżej – chipy „politerkowane" od góry do dołu:

Rząd 1: K D
Rząd 2: E H M P F
Rząd 3: A J G O N
Rząd 4: I L
Rząd 5: B C

Otwieranie drzwi z zamkiem głosowym: nagraj głos Dr Burton. Pogadaj z Soup Beatty. Zajrzyj do notatek Catherine. Weź z biblioteki w Cyberspace Audio Editor. Przesłuchaj taśmę i ułóż słowa w zdanie: „This is Dr Burton. Open up." Odegraj to „zamkowi" w drzwiach.

Rozmowa z małpą: obejrzyj wideo z urządzenia latarkopodobnego. Przesuń pierwszy suwak w dół o 1/4, drugi o 3/4, trzeci o 1/2. Zdanie brzmi: „She can kill others like me without touching them in cyberspace".

Obejrzyj dziennik Catherine.

Cyberspace

Idź do Falcon's Eddie Well (hasło Leather Apron). Ułóż puzzle.

Gym

Pogadaj z Dr Burton.

Police Station

Pogadaj z Magnottą.

Tribecca Center

Podłącz się do mózgu Catherine i porozmawiaj z nią. Pogadaj z Dr Cable, obejrzyj wizerunek Rippera.

Po otrzymaniu transmisji od Farley idź do Cafe Duchamps.

ACT III

Tutaj robi się troszkę nieliniowo – za każdym razem możemy trafić na jedno z czterech zakończeń gry. Poniżej zatem lista co trudniejszych zagadek z rozwiązaniami (ale nie wszystkich):

Magnotta Apartment

Otwórz zamek – podziel liczbę na każdym obwodzie przez 4 – otrzymasz kolejne cyfry kodu (6 cyfr).

Cyberspace

Obejrzyj nową książkę w Falconetti's Well. Rozwiąż puzzle. Kolejność tytułów następująca: (wynika ze słów listu Rippera).

„I keep hearing..." – Home Repair
„I have laughed..." – Auto Racing
„That joke..." – Epileptic
„I am down on..." – Neo New Age
„Grand work..." Earn Thousands
„I gave the lady..." – Duchess
„How can they..." – Fly Fishing
„I love my work..." – Phoenix
„You will soon hear..." – Role Playing
„I saved some..." – Hemorraghing
„The next job..." – VanGogh
„Keep this letter..." – Keeping Sharp
„Good luck." – Rabbits Foot

Przesłuchaj dysk audio.

Tribecca Center

Sprawdź fale mózgowe Catherine na komputerze. Daty znajdują się na pierwszych stronach „Virtual Heralda" (nie wpisujemy roku – tylko miesiąc i dzień): 11/18, 11/19,11/20, 11/21,11/22,11/23. Pogadaj z Catherine.

Pogadaj z Dr Cable

Pan Financial Bank

Otwórz sejf i przeskanuj dokument. (Kod : 185621).

Cyberspace

Idź do Kane's Well (hasło: digital eden). Wyślę Cię do Isi's Well (hasło: psy bard). Odgadnij zagadkę: odpowiedzią jest słowo HORUS (ideogramy odpowiadają literom alfabetu – symbol sępa to A, kolejne litery – zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zabierz trzy bronie (hasła : pegasus, orestes, odysseus). Grę w pseudo szachy można wygrać wpisując „aspirin" na początku gry, potworki zaś niszczymy celując w świecące oko i umiejętnie używając tarczy (prawy przycisk myszy). Wybierz się do Barman Well (hasło : Berman4). Tamże następna zagadka: trzeba odwrócić trzy kody. Niestety rozwiązanie zmienia się przy każdej grze:)

Wracaj do Kane's Well i zapytaj o oprogramowanie antywirusowe. Idź do Anti Viral Well (hasło: exterminator). Tamże przejdź przez „labirynt": L - lewo, P - prawo, N - naprzód, T - tył

LNLNNLNPPPNTNPLPNN

Cyberspace

Obejrzyj ogłoszenia w Warp Space Well (hasło : Warp).

Newsroom

Przeskanuj dysk z oprogramowaniem audio-wideo. Zanalizuj obraz Rippera. Pogadaj z Falconettim.

Otrzymasz wiadomość od Dr Cable.

Tribecca Center

Podłącz się do cyberprzestrzeni.

Whitechapel

Ułóż karty tarota w kolejności :

Seasons – Fear – Reaper – Wind – Sun –Rain (kolejność wynika ze słów piosenki).

Zabij Rippera. I niech Ci się nie wydaje, że wiesz, kim on był...

ZORK NEMESIS

Stanąwszy przed podwójnymi drzwiami uchwyć kołatkę i pociągnij ją do góry, by dotknęła symbolu słońca. Od tej pory posługuj się mapą załączoną w notatniku, który dostałeś wraz z grą (jest ona jeszcze reprodukowana w jednej z ksiąg w bibliotece). Dojdź do głównej sali świątyni i porozmawiaj z czterema alchemikami. Twoim zadaniem będzie przyniesienie im ich czterech pierwiastków. Udaj się do laboratorium i z pergaminu przepisz sobie symbole oraz korespondencje między palnetami, żywiołami i metalami.

OGIEŃ

Z tarasu weź wskazówkę zegara. Udaj się do biblioteki, przesuń panele: lewo, prawo, prawo i lewo, dalej drzwi do pokoju ognia otworzysz przesuwając głowę człowieka na drzwiach na symbol ognia. Wewnątrz wskazówkę umieść w zegarze i obracej aż cień padnie na Saturnax. Podnieś lustro i zawieś je na najbardziej na lewo położonym haku – w zwierciadle ujrzysz, że jedna ze świec płonie na niebiesko. Sięgnij po nią.

POWIETRZE

Niebieskie gwiazdy mają błyskać, fioletowe mają być zgaszone. Jeśli ponumerujesz od lewej do prawej osobno fioletowe i niebieskie gwiazdki to wykonać należy następujące posunięcia: 1F, 8F, 3N, 2F, gdzie F to gwiazdka fioletowa, a N niebiaska. Wejdź na górę. Zasłoń okna wciskając przycisk z boku urządzania. po czym przesuń dźwignie w nastepujący sposób: druga raz w prawo, trzecia i czwarta dwa razy.

ZIEMIA

Aby otworzyć drzwi, musisz odsłonić tylko symbole żelaza i Marz. Następnie użyj dźwigni. Skieruj się do wózka i na znajdującym się obok panelu wciśnij przycisk z wizerunkiem zamku Irondune (prawa góra). Wsiądź do wózka. Po przejażdżce sięgnij po obiekt leżący między czaszkami.

WODA

Uruchom strumyczki: pierwszy, czwarty i piąty i wybierz lewe drzwi. Dotknij klepsydry i usiądź na fotelu. Obracając się zauważ, że za każdym obrotem otwiera się inne okno. Wykonując kolejne obroty weź piłę, obetnij nią sopel w zimowej scenerii, a następnie sięgnij po wodę w gorącym klimacie.

PLANETARIUM

Posłuż się lewą dźwignią (przesuń ją w prawo – opuści się metalowa konstrukcja i zainstalujesz słońce, a potem przesuń dźwignię do góry, a słońce znajdzie się pośród planet). Kręć prawą dźwignią by wybrać jeden z czterech kierunków podróży. Jeśli później zapragniesz opuścić wybrany przez siebie świat przed zakończeniem w nim misji, kliknij na planetę unoszącą się w pobliżu miejsca Twego lądowania.

ZAKŁAD DLA OBŁĄKANYCH

Wejdź do windy i zjedź piętro niżej do kostnicy (aby winda zadziałała, musisz zamknąć czerwo-

nym przyciskiem drzwi; żeby potem wyjść, rzecz jasna, otwórz je). Z jednej z szuflad wyjmij truposza, wsadź go pod gilotynę i obetnij mu głowę. Z głową pod pachą wróć na piętro i zainstaluj ją na wolnym miejscu między głowami na półce. Naciskając czerwone guziki usłyszysz co głowa ma do powiedzenia. Między innymi zdradzi Ci trzy tajne liczby. Otwórz teraz lodówkę i wyjmij pojemnik. Włóż go do stojącej obok maszyny i prześwietl – zobaczysz dwie kolejne liczby. Następnie otwórz pojemnik stosując poznaną kombinację (36-24-36-20-18). Znaleziony wewnątrz klucz użyj na przycisku 20 piętra w windzie. Wejdź do pokoju z niesamowitym krzesłem i poddaj się zabiegowi. Zanim skończą Ci się halucynacje opuść pomieszczenie i przejdź przez ukryte drzwi w okrągłym korytarzu. Weź młotek, rozbij nim szybę, za którą jest ręka i tą ręką, by nie doznać szoku elektrycznego, wciśnij przycisk na panelu. Pojawi się drabina. Aby ją opuścić, naciśnij podstawę modelu wieży stojącego w pokoju, gdzie znalazłeś młotek.

Jesteś na samej górze i masz za zadanie wyprodukować cynę. Dobry to moment, by przejrzeć notatki Bivotara. Napełnij zlew wodą i wypuść wodę. Dźwignię tlenu ustaw na lewo, a wodoru na prawo i wyzwól iskrę. Następnie ustaw tlen na lewo i ponownie wyzwól iskrę. Podnieś teraz pokrywę (hal) i weź cynę.

KLASZTOR

Odszukaj leżącego w kurzu zorkmida. Wejdź na górę i skorzystaj z dziury, żeby dostać się do środka. Monetę wrzuć do maszyny i zanotuj symbole. Z czterech urn pod sześcioma głowami wyjmij tabliczki. Głowy symbolizują: po lewej stronie – fear, anger, boredom, po prawej – happiness, body, suspicion. Tuż pod nimi są miejsca na odpowiednie symbole. Kolejność w jakiej głowy zaczną się wypowiadać wykorzystasz w ustawianiu „The Seventh Bell" – pociągnij dźwignie 2, 14, 16, 12, 9 i 4 (anger, suspicion, body, boredom, fear, happiness). Zostaw na razie linę w spokoju i spenetruj pokoje na piętrze. Z pracowni Malveaux weź szkło powiększające pilnie zastanowiwszy się nad znajdującym się pod nim tekstem. Pociągnij teraz za linę i gdy będziesz przelatywał koło okna wyskocz przez nie. W sypialni Malveaux połóż lupę na stronicy i zapamiętaj ustawienie narysowanych na niej czaszek. Zwróć uwagę na płomienie nad łóżkiem i wyjdź przez tajne przejście w bibliotecze. Teraz odwiedź kaplicę i w jednym z jej rogów znajdź ukryte dziwne słowa i symbole. Za pokojem z księgami znajdziesz zamknięte na kłódkę drzwi. Aby je otworzyć musisz odpowiednio przekręcić wskazówkę pobliskiego zegara. Pergamin wskazuje na korespondencję między literami alfabetu i tajemniczymi symbolami – ustaw słowo OPEN – godziny: druga, dziesiąta, trzecia i dwunasta. Przekrocz drzwi, a znajdziesz się w muzeum. Zabierz pochodnię i rubin. Otwórz stojącą muszlę i wyłącz alarm przeciwwłamaniowy, po czym odszukaj na podłodze zejście do krypt. Gdy dotrzesz do miejsca pełnego mroku, aby nie pożarł Cię Grue, podpal pochodnię ogniem innej, która tkwi w ścianie. Na trumnie, którą widzisz, wyryto imię Yoruka. Uchyl wieko, wejdź do środka i zatrzaśnij je. Włóż rubin w puste miejsce i zabierz gotową teraz tarczę. Idź przez płomienie. Gdy usłyszysz głos Nemesis, posłuż się tarczą. Ustaw czaszki zgodnie z rysunkiem w księdze od lewej do prawej: centralnie, w lewo, nieco w prawo, nieco w lewo i w prawo. Z półki weź klucz i metalową część. Podejdź do kopulastej maszyny, otwórz ją i włóż część do środka, następnie podnieś pobliską klapę i przekręć klucz w otworze. Zamknij kopułę i otwórz ją, by wyciągnąć kulę. Z kulą udaj się do odległej maszyny, włóż ją do wiaderka, a wiaderko zanuż. Wyciągnij to, co powstało. Udaj się do ostatniej maszyny, odkręć dopływ lawy i poustawiaj płomienie w następujący sposób – od góry: niebieski, żółty czarwony, pomarańczowy i jasnofioletowy. Włóż kulę w paszczę potwora, poczym posłuż się miechem, aby ostudzić ołów.

KONSERWATORIUM

Podnieś porzucone na ziemi osiem instrumentów. Należy rozłożyć je na krzesłach według wiszącego na ścianie schematu. Schemat podaje jedynie egzotyczne nazwy, co jest czym stanie się jasne dopiero po odtworzeniu na gramofonie jednej z dwóch płyt z pokoju madame Sophi, albo, co znacznie łatwiejsze, wyniknie z przestudiowania zapisków Bivotara: wertmizer – harmonia, gederaglini – podwójny róg, frobophone – trąba, popperkeg – brzdąkające, violin – skrzypce, nambino – perkusja, miano – struny, fleezle – instrument dęty. Pierwsze cztery w górnym rzędzie krzeseł, następne w dolnym. W biurze Sophii odnajdź dwie płyty. Kamerton postaw przy fortepianie i zagraj dźwięk przez niego wydawany (jak masz kłopoty to naciśnij wszystkie klawisze), a potem zabierz kluczyk, który pojawi się z tyłu. Kluczyka użyj na lampie stojącej na biurku i zapal ją. Aby przejść przez drzwi do audytorium strzeżone przez kobietę, musisz na stary plakat nakleić nowy znaleziony na górze i wziąć bilet z kasy po to, by okazać go pilnującej. W loży C popatrz przez lornetkę i zejdź na dół. Musisz zapalić światła. Wejdź na scenę, weź do ręki batutę i podyryguj instrumentami, by zagrały końcową fanfarę. Z płyty wynika, że będzie to: popperkeg (brzdąkające), nambino (perkusja), ponownie popperkeg, wertmizer (harmonia) oraz violin (skrzypce). Jest ciemno i instrumentów nie widzisz – musisz je więc w ciemności odszukać. Popperkeg (brzdąkające) położony jest na prawo w środku ekranu, tuż nad miejscem spoczynku batuty leży nambino (perkusja), nieco w lewo od niego znajduje się wertmizer (harmonia), a tuż pod tym ostatnim są skrzypce. Gdy fanfara zostanie odegrana będziesz mógł dostać się na tyły sceny. Dojdź do maszyny, włącz ją i naciśnij guziki 2, 3, 4 i 6. Przejdź przez otwór w płótnie. Znalazłszy się pod sceną wejdź na łabędzia i wznieś się, a potem przeskocz na bęben, aby dostać się do pomieszczenia z boilerem, do którego drzwi były zamknięte od wewnątrz.

Spróbuj podnieść z ziemi łańcuszek, a gdy spadnie do wody, zanurkuj po niego. Wynurzywszy się zawieś go na jednej z dźwigni. Zanurkuj ponownie i przejdź przez drzwi. Znajdziesz się w grocie z kryształami. Z zagłębiania w ścianie weź jeden z kryształów i wrzuć go do kotła pośrodku groty, następnie z zielonego kryształu w kształcie ryby wyciągnij dysk i wrzuć go do kotła, z którego wyrasta teraz czarny kryształ. Kryształ zmieni zabarwienie na kolor szary. Teraz zgodnie z tym, co usłyszałeś, po umiejscowieniu instrumentów na krzesłach, musisz odegrać sekwencję CDEBG, G to kryształ, który stworzyłeś, pozostałe to niebieskie młoteczki rozmieszczone w grocie. Który jest który dowiesz się z mapy na ścianie. Operację grania na kryształach musisz przeprowadzić w szybkim tempie, każdy kryształ drga przez jakiś czas i jeśli przestanie, zanim uderzysz w ostatni, będziesz musiał grać od nowa. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, otrzymasz miedź.

ZAMEK IRONDUNE

Stary żołnierz nie chce wypuścić Cię na zewnątrz. Z pokoju Luciena weź leżący na podłodze proch. Udaj się do pokoju z rzeźbą psa. Pociągnij psa za ucho i załaduj proch z tyłu, zamknij klapkę i pociągnij za ogon. Za rozwalonymi drzwiami podnieś wieko skrzynki zatytułowanej „Battle In Progress" i wpisz kody rozkazów. Będziesz wiedział, co wpisać jeśli porównasz listę rozkazów na pozornie pustym płótnie w pokoju Luciena z mapą ze skrzyni Kaine'a, do której dostaniesz się wysadzając zamek nitrogliceryną, znalezioną w biurku. Ewentualnie, jeśli jesteś leniwy, zajrzyj za okładkę notatnika Bivotara: 10, 1, 9, 6, 12. Na prawo, od psa-armaty znajdziesz rękojeść złamanego miecza. Podnieś ją, połącz z ostrzem na kominku i zabierz cudownie przekuty miecz. Jeśli wsadzisz go do zbroi rycerza, w korytarzu otworzą się kolejne drzwi. Za nimi jeszcze jedne drzwi otworzysz, gdy przyłbice Rzymianina (okrągła tarcza) i Konkwistadora (kryza) będą podniesione, a pozostałych trzech wojowników opuszczone (rycerzy szukaj u wejść do różnych pomieszczeń w zamku). Za tymi drzwiami jest zejście do loszku, w którym torturowani więźniowie zdradzać będą sekrety taktyki wojennej (znane nam już 10, 1, 9, 6, 12). Nie zawracając sobie głowy ich wrzaskami skieruj się do gabloty przedstawiającej eksponaty z „Epoki Kaine'a" – weź brylkę theddium i schowaj ją do leżącej obok butelki. Z butelką w dłoni śpiesz na zewnątrz do czołgu.

Znalazłszy się w maszynie otwórz pojemnik z tyłu, wrzuć do niego butelkę i z powrotem zamknij. Kiedy masz już paliwo, pozostało jedynie wprowadzić koordynaty – 741953 (poznasz je zawędrowawszy do pokoju gier – zgodnie z instrukcją na ścianie naciśnij na stole bilardowym przyciski trzeci i piąty i spójrz na kolejność, w jakiej ułożyły się oznaczone numerami kule).

Dojechawszy do kopalni odlej w maszynie symbol Murz i zabrawszy go skieruj swe kroki do windy. Zjedź na dół. Na panelu na prawo wciśnij reset i sześć przycisków po lewej stronie. Teraz udaj się do maszyny, włóż odlew do środka i naciśnij przycisk ARM, a potem FAN. Otrzymasz żelazo.

ZAKOŃCZENIE

Po obejrzeniu filmów wejdź między fontanny i manipulując kłami zakręć wodę. Użyj pierścienia na metalowej łapce, a otworzy się przejście i po chwili znajdziesz się w komnacie z ciałem Alexandrii – gdy położysz na niej pierścień Luciena złączy się on z jej pierścieniem. Podejdź do rzeźby smoka, połóż tam dwa pierścienie i naciśnij trójkąt. Następnie skieruj się do słonia i powtórz operację, to samo zrób przy wężu, a na koniec przy wilku. W tej ostatniej rzeźbie trójkąt jednak nie działa. Spojrzyj na dach konstrukcji, pod którą spoczywa Alaxandria i dobądź różdżkę, aby wsadzić ją w wilcze łapy. Gdy zostaniesz przetransportowany na balkon pozostanie Ci cisnąć pierścienie w alchemików.

P.S Po skończonej grze spróbuj napisać CHLOE lub HELLO SAILOR

Dixie

BATTLE ARENA TOSHINDEN

KODY DLA OSŁODY

ABY MÓC ZAGRAĆ POTWOREM GAIA

– Uruchom grę i poczekaj na akran tytułowy;
– Po pojawieniu się logo BAT z dwóch stron zacznie wyjeżdżać napis ONE PLAYER/TWO

PLAYER/OPTIONS;

– Zanim ten napis dojedzie do środka ekranu, musisz wcisnąć klawisza D (dół), DL (dół-lewo), L (lewo), Kwadrat;
– Jeżeli wszystko wykonasz poprawnie, usłyszysz okrzyk: FIGHT!, a kolor menu zmieni się na różowy;
– Przejdź do ekranu z wyborem wojownika i wejdź na EIJI. Wciśnij i trzymając GÓRA, wciśnij klawisz X. W ten sposób będziesz mógł walczyć GAIA.

ABY MÓC WALCZYĆ SHO

– Wykonaj te same czynności, jak przy włączaniu GAIA;
– Poczekaj jak poprzednio na pojawienie się logo;
– Zanim text dojedzie do środka ekranu wstukaj: L (lewo), R (prawo), L, R, Kwadrat;
– Przy wyborze wojowników, wjedź na Kayina. Przytrzymując klawisz DÓŁ wciśnij X;
– Teraz już możesz walczyć jako SHO.

KILKA CIOSÓW DLA BOSSÓW

Skróty: F (do przeciwnika), B (od przeciwnika), U (do góry), D (do dołu).

DUKE B. RAMPERT

Special Attacks
– Knight Strike: F, DB, D, DF, Slash
– Cyclone: D, DF, F, Slash
– Southern Cross: B, F, D, DB, B, Slash
– Head Crush: D, DF, F, Slash (wykonywać w locie)
– Ground Head Crush: D, DF, F, UF, U, Slash
Super Attack
– Double Cyclone: DB, D, DF, F, B, Hard Slash
Secret Attack
– Super Knight Strike: DF, D, DB, D, DF, D, B, F, (Weak Slash & Hard Kick)

EIJI SHINJO

Special Attacks
– Rekkuzan: D, DF, F, Slash
– Hishouzan: F, D, DF, Slash
– Ryuseikyaku: D, DB, B, Kick (wykonywać w locie)
– Ground Ryuseikyaku: D, DB, B, UB, U, Kick
– Shugekidan: DF, Kick
Super Attacks
– Hell's Inferno: F, DF, D, DB, B, B, DB, D, DF, F, Hard Slash
– Super Rekku Zan: U, D, U, D, F, B, F, B, (Hard Slash & Hard Kick)

ELLIS

Special Attacks
– Tornado: D, DB, B, Kick
(wciśnij na koniec Kick dla ARC DANCE)
(wciśnij na koniec Slash dla ARC SLASH)
– Flaming Crescent: F, D, DF, Slash
– Air Dance: D, DB, B, Kick (wykonywać w locie)
– Ground Air Dance: D, DB, B, UB, U, Kick
– Ground Arc Slash: D, DB, B, UB, U, Slash
Super Attack
– Here I Come!: F, B, F, B, Hard Slash
Secret Attack:
– Aftershock II: DF, D, DB, D, DF, B, F, D, (Hard Slash & Hard Kick)

FO FAI

Special Attacks
– Mystic Sphere: D, DB, B, Slash
– Pagoda Kick: D, DB, B, Kick
– Sphere Burst: D, DB, B, Slash (wykonywać w locie)
– Ground Sphere Burst: F, DF, D, DB, B, UB, U, Slash
– Travelling Sphera: B, DB, D, DF, Slash
– Claw Slide: D, Hard Slash
Super Attack
– Super Mystic Spherss: F, B, B, DB, D, DF, F, F, DF, D, DB, B, Hard Slash
Secret Attack
– Poot!: Weak Kick, Weak Slach, Hard Slash, Hard Kick, B, F, B, F, (Hard Slash & Hard Kick)

GAIA

Special Attacka
– Flame Stream Barrage: D, DF, F, Slash
– Tidal Wave: F, D, DF, Slash
– Palm Blast: F, DF, D, DB, B, Kick
Super Attack
– Dust Cloud: B, DB, D, DF, F, B, Hard Slash

Secret Attack
– Arm Baster Spin: DF, D, DB, D, DF, B, F, D, (Hard Slash & Hard Kick)

KAYIN AMOH

Special Attacks
– Sonic Slash: D, DF, F, Slash
– Deadly Rays: F, D, DF, Slash
– Scottish Moon: D, DB, B, Kick (wykonywać w powietrzu)
– Leg Crush: D, DB, B, Kick

Super Attack
– Hell's Inferno: F, DF, D, DB, B, B, DB, D, DF, F, Slash

Secret Attack
– Risinig Sun: DF, D, DB, D, DF, D, B, F, (Weak Slash & Weak Kick)

MONDO

Special Attacks
– Goriki Tenbu: F, D, DF, Slash
– Goriki Fujin: B, DB, D, DF, F, Slash
– Goriki Raijin: D, DF, F, Slash (wykonywać w powietrzu)
– Ground Goriki Raijin: D, DF, F, UF, U, Slash
– Shippu Tsuki Forward: D, DF, F, Slash
– Shippu Tsuki Back: D, DB, B, Slash

Super Attack
– Mega Fire Storm: B, DB, D, DF, F, F, DF, D, DB, B, Hard Slash

Secret Attack
– Super Batter Up!: UF, U, UB, DB, B, F, B, D (Hard Slash & Hard Kick)

SHO SHINJO

Special Attacks
– Double Rekkuzan: D, DF, F, Slash
– Hishouzan: F, D, DF, Slash
– Ryusalkyaku: D, DB, B, Kick (wykonywać w powietrzu)
– Shugekidan (Sliding Kick): DF, Kick
– Ground Scottish Moon: D, DB, B, UB, U, Kick
– Leg Crush: D, DB, B, Kick

Super Attack
– Hell's Inferno: F, DF, D, DB, B, B, DB, D, DF, F, Hard Slash

Secret Attack
– Super Hishouzan: D, F, UF, U, UB, B, D, (Hard Slash & Weak Kick)

SOFIA

Special Attacks
– Thunder Ring: D, DB, B, Slash
– Aurora Revolution: F, DF, D, DB, B, Slash
– Rattlesnake: D, DF, F
– Taunt: F, DF, D, D, DF, F, B, D, (Hard Slash & Weak Kick)

Super Attack
– Whiplash Spin: F, B, F, B, Hard Slash

Secret Attack
– Super Rattlesnake: DF, D, DB, D, DF, B, F, D, (Hard Slash & Hard Kick)

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



to co najlepsze

Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Batman Returns	Gametek	386	48,80 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big RedAdventure	Core Design	386	73,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	48,80 zł
Bureau 13	Gametek	386	48,80 zł
Buzz Aldrin's Race into S	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	48,80 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	48,80 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	48,80 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
Guilty	Psygnosis	386	48,80 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	48,80 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,80 zł
Innocent	Psygnosis	AT	48,36 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	48,80 zł
Kingmaker	US Gold	AT	48,80 zł
King's Table	Gametek	386	36,80 zł
Kiik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	48,80 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	48,80 zł
Litil Divil	Gremlin	386	69,54 zł
Nomad	Gametek	386	48,80 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	40,26 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	48,80 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	48,80 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	48,60 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	48,80 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	36,60 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
UFO; Enemy Unknown	Microprose	366, 2 MB	48,80 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Zool	Gremlin	386	36,80 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	48,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Kolekcja Klasyki Komputerowej

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Cadaver/Payoff	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA, 4MB	30,54 zł
Dungeon Master	Psygnosis	VGA	24,40 zł
F-19	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest 1	Sierra	EGA/VGA	30,50 zł
Legends of Valour	US Gold	VGA	24,40 zł
Links – Golf	Access	VGA	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	EGA/VGA	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	EGA/VGA	24,49 zł
Operation Stealth	Delphine Soft.	VGA	24,40 zł
Police Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	16,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł

Programy Edukacyjne IBM PC 3.5"

Softeczka 1	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 2	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 3	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 4	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł

KIXX IBM PC 3.5"

3D Pool	Firebird	9,76 zł
Action Fighter	MicroProse	9,76 zł
Bionic Commando	MicroProse	9,76 zł
Blasteroids	Tengen	9,76 zł
Carrier Command	Rainbird Soft	9,76 zł
E-motion	US Gold	9,76 zł
Indiana Jones Action	Lucas Arts	9,76 zł
MicroProse Action	MicroProse	9,76 zł
Operation Harrier	US Gold	9,76 zł
Rick Dangerous 1	CoreDesing	9,76 zł
Rick Dangerous 2	CoreDesing	9,76 zł
Robocod	Millennium	9,76 zł
Stunt Car Racer	MicroProse	9,76 zł
Xenon II	BitmapBrothers	9,76 zł

Amiga (wymagania 1 MB)

Apidya	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,48 zł
ATR	Team 17	84,18 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	68,32 zł
Body Blows+Superfrog+Over.	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	28,67 zł
Cardiaxx	Team 17	23,18 zł
Deep Core	ICE	25,62 zł
Drakula	Psygnosis	16,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł
Furry of the Furries	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30,50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł
Overdrive	Team 17	28,67 zł
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł
Syndicate	Bullfrog	58,56 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trolls	Flair	26,84 zł
Tornado	Digital Integ.	63,44 zł
Utopia	Gremlin	30,50 zł
Za Żelazną Bramą	Ego	26,84 zł
Zool	Gremlin	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	43,36 zł

Amiga 1200

Fields of Glory	MicroProse	46,80 zł
Guardian	Acid	36,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	48,80 zł
Oscar	Flair	32,94 zł
Ruffkill	Acid	38,43 zł
Super Skidmarks	Acid	47,58 zł
Super Stardust	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tornado	Digital Integ	66,49 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	87,10 zł

KLASYKA

Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F- 19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Links - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł

Kupon znajduje się na stronie 45.

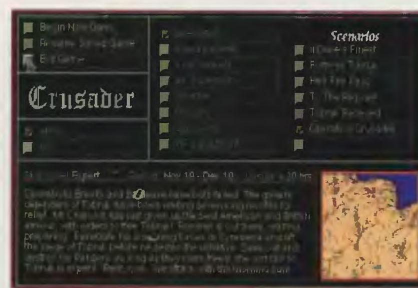
Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

1 Operation Crusader
2 Premier Manager 3 Deluxe



Operation Crusader



Gorąca Jesień

Choć lato sie skończyło, zima w Afryce zapowiadała się wyjątkowo gorąca. W listopadzie 1941 roku stanęły naprzeciw siebie Afrika Korps pod światłym dowództwem gen. Rommla i wojska brytyjskie pod komendą nie mniej szczwanego Auchinlecka. 18 XI rozpoczęła się brytyjska ofensywa, której celem było odblokowanie Tobruku bronionego m.in. przez polską Samodzielną Brygadę Strzelców Karpackich.

„Operacja Crudsader" była piątą, chronologicznie rzecz biorąc, grą z serii komputerowych planszówek ukazujących się pod nazwą „V for Victory". Choć oparta o ten sam engine, oficjalnie nie należała już do serii.

Mamy ten sam pomysł rozłożenia bitwy na kilka scenariuszy począwszy od najłatwiejszych (zajmują około 6 godzin), skończywszy na dowodzeniu w całej bitwie (około 30 godzin). Liczne modyfikatory dotyczące przewagi lotniczej, rozpoznania ruchów i jednostek wroga, pogody czy wreszcie pewnych dodatkowych czynników mogących mieć wpływ na bitwę sprawiają, iż każdy gracz może dobrać sobie poziom trudności stosowny do jego umiejętności. Nie zmieniła się także bardzo staranna grafika w trybie SVGA i śladowe ilości dźwięków pojawiające się w grze.

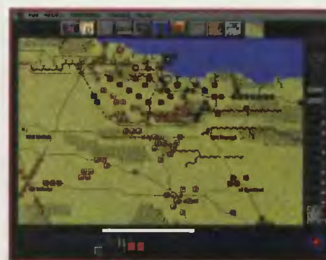
Od pierwszych czterech części różniły ją przede wszystkim układ menu pozwalający łatwiej dotrzeć do różnych funkcji programu i zorientować się w strukturze podległych oddziałów, większy wpływ dowódców na walkę oraz możliwość uruchomienia gry w trybach graficznych 800x600 i 1024x768. Ten pierwszy jest szczególnie praktyczny, bo po jego zastosowaniu jeszcze widać oznaczenia jednostek, a zarazem przed nami odkrywa sie spory kawałek mapy.

„Operation Crusader" nie jest już dzisiaj sensacją na skalę światową, ale wciąż bardzo dobrą grą pozwalającą na spędzenie przed komputerem ponad 80 godzin.

Moim zdaniem zasługuje na wyższe oceny niż części I-IV serii „V4V" zarówno za urozmaicone scenariusze jak i łatwość obsługi. Jeśli dodamy do tego staranną szatę graficzną (także instrukcji) oraz dość ineligentnego przeciwnika w postaci komputera, wyłoni się nam obraz całkiem interesującej gry strategicznej.

Sir Haszak

Producent: US Gold/Avalon Hill
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: Mirage
Cena: 180,56 zł
Komputery, na których chadza: PC 386, CD-ROM, SVGA; Mac System 7.0, kolorowy monitor; Power PC



Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika



marszałek Rydz-Śmigły
takie gry się nie zdarzają
96-100 %

generał Jaruzelski
absolutna rewelacja
91-95%

pułkownik Dowgird
wspaniała
86-90%

major Hermaszewski
bardzo dobra
81-65%

kapitan Kloss
dobra
71-80%

porucznik Colombo
niezła
61-70%

chorąży Zawsze Zdąży
przeciętna
51-60%

plutonowy Jelen
kiepska
41-50%

kapral Wichura
tragiczna
21-40%

szeregowy Czereśniak
aaaaaaaaa!
1-20%

Premier Manager 3 Deluxe

Z górą rok temu pojawił się „Premier Manager 3". Pół roku temu ukazał się edytor do „Premier Managera 3". Tak oto na raty pojawił się całkiem nowy (?!) produkt zwany „Premier Manager 3 Deluxe".

O samej grze, klasyce w swym gatunku, napisano już tomy. Jest to typowy menedżer piłkarski ligi angielskiej z rozwiniętymi funkcjami administracyjnymi pozwalającymi sprawnie rozbudowywać rozliczne elementy stadionu czy troszczyć się o finanse klubu. Przed rokiem stanowił klasę dla siebie, ale od tego czasu pojawiły się nowe bardzo dobre produkty menedżerskie jak choćby „Ultimate Soccer Manager", „Championship Manager 2" czy „On the Ball". Porównanie w większości wypada na korzyść nowych programów, choć z pewnością nie ze względu na rozbudowanie gry. W tej kategorii „Premier Manager 3 Deluxe" nadal się trzyma się nieźle. Gdy chodzi o poziom trudności, grę również należy ocenić wysoko.

Odgrzewane danie

Swego czasu uważana była nawet za zbyt trudną, co potwierdziło się po kilkumiesięcznej grze w kręgach okołoredakcyjnych. To co jej zdecydowanie szkodzi, to archaiczny, głównie tekstowy sposób prezentacji danych i nienajlepsze przedstawienie meczu.

Do tego w sumie niezłego menedżera dostajemy także edytor. Zmienić nim można praktycznie wszystko: od nazwy zespołu i kraju, z którego pochodzi po wszystkie współczynniki graczy, ilość pieniędzy i rozmiar stadionu. Niestety edytor nie pozwala na wprowadzenie ligi polskiej. Dopiero grzebiąc w savegame'ach można przy odrobinie szczęścia i masie cierpliwości wpisać niemal wszystkie zespoły polski od ekstraklasy po III ligę (tyle się mieści!). Niestety system rozgrywek pozostanie angielski – na to już nic się nie poradzi. Chętnych do nadużyć w stosowaniu edytora ostudzi zapewne informacja, iż można go stosować jedynie przed pierwszym meczem. Później jesteśmy zdani na własną inwencję twórczą.



Odkurzony „Premier Manager 3" z uaktualnionymi składami (sezon 95/96) i edytorem ciągle stanowi kuszącą propozycję dla osób posiadających niezbyt rozbudowany sprzęt. Szkoda tylko, że wymaga CD-ROM-a, co po raz kolejny ogranicza grupę potencjalnych użytkowników.

Sir Haszak

P.S. Uprzejmię donoszę, że na płytce wraz z grą znajdują się także dema dwóch innych produktów Gremlin Interactive: „Fatal Racing" i „Actua Soccer".

Życzliwy



Producent: Gremlin Interactive
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: Licomp
Komputery, na których biega: PC 386, 4 MB RAM, CD-ROM

Jest taktycznie



Firma Megatech znana jest z zabawnych i pełnych pięknych kobiet z dużymi oczami (i nie tylko oczami) gier RPG w stylu Manga („Knights of Xentar", „Mission Cobra"). Tym dziwniejszy wydaje się fakt że ich ostatnia produkcja jest strategią...

Nie wszyscy wiedzą co to Manga – jest to japoński styl rysowania znany polskim widzom z serialu „Czarodziejka z Księżyca" (Polsat). Oczywiście istnieje całe mnóstwo filmów i komiksów w tym stylu, który wytworzył specyficzne podgatunki. W jednym z nich występują potężne roboty sterowane przez piękne wojowniczki. Właśnie w podobnym klimacie utrzymana jest gra „Power Dolls". Ale zacznijmy od początku.

POWER DOLLS

Śmiercionośne Ślicznotki

Na początku Nowa Ziemia była spokojną ziemską kolonią. Jej szczęśliwi mieszkańcy żyli w zgodzie z naturą, dopóki ziemia nie postanowiła dosłać kolejnych kilka milionów osadników. Nikt nie chciał się zgodzić na pogorszenie warunków życia. Protesty spotkały się z atakiem zmiatającym z powierzchni globu tysiące istnień. Ci, którzy cudem ocaleli, postanowili prowadzić wojnę, by wywalczyć niepodległość. Podporą armii rebeliantów jest specjalny oddział kobiet, wyposażony w najnowsze cybernetyczne superzbroje. To właśnie ten oddział przyjdzie Ci poprowadzić.

Gra podzielona jest na dziewięć misji. Każda z nich jest specyficzna i polega na czym innym (np. wysadzenie tamy, zniszczenie celów naziemnych, utrzymanie przyczółka). Przed każdą z nich sztab przekazuje wszystkie niezbędne informacje, takie jak cel misji, dostępne wsparcie i siłę oddziałów wroga. W niektórych misjach można wybrać jeden z kilku planów według, których będzie się toczyła rozgrywka.

Następnie należy dokonać wyboru uzbrojenia. To jedna z najważniejszych rzeczy w grze. Zły dobór zbroi i broni może wręcz uniemożliwić wykonanie misji. Każda z laleczek posiada szereg współczynników określających jej zdolność do podejmowania różnych akcji. Podobnie jak w grach RPG, w trakcie gry rozwijają się zdolności bohaterek. Dzięki temu przywiązujemy się do pięknych wojowniczek i utrata jednej jest znacznie bardziej bolesna niż strata oddziału w typowej grze strategicznej. Wojowniczki mogą być albo żołnierzami wyposażonymi w cybernetyczne zbroje bądź obsługą artylerii. Pilotki mogą latać jako transport i/lub wsparcie lotnicze. Przydziału broni należy dokonać z dużą rozwagą biorąc pod uwagę współczynniki. Broni trzeba z jednej strony zabrać dosyć dużo, z drugiej jednak więcej broni oznacza, że w grze będzie mniej punktów ruchu do dyspozycji, a przez to laleczki będą się wolniej poruszać i mniej strzelać.

Gdy uzbroimy już wszystkie panny, pozostaje przydzielić je do poszczególnych grup operacyjnych i ruszać do akcji. Sama rozgrywka odbywa się na heksagonalnym polu i tradycyjnie podzielona jest na tury – właściwie niewiele odbiega od standardu. Autorom udało się jednak uzyskać specyficzną atmosferę znaną z filmów takich jak „Madox 01" czy „Patlabor".

Zakończona sukcesem misja nagradzana jest przyjemnym obrazkiem. Natomiast niezależnie od wyniku dowiadujemy się o stanie jednostek biorących udział w walce oraz o ewentualnych rekrutach i nowych broniach, które stają się od tej pory dostępne. Ciekawe że laleczki nigdy nie tracą życia, tylko gubią się w akcji, by prędzej czy później wrócić. Żeby ukończyć grę wcale nie trzeba odnieść sukcesów we wszystkich misjach, a tylko skończyć ostatnią. Jednak bez zdobycia odpowiedniego doświadczenia nawet Power Dolls mogą sobie w niej nie poradzić. Jeżeli to się nam uda, w nagrodę można sobie bliżej obejrzeć osiem najlepszych wojowniczek.

Pierwsze dwie misje wydają się banalne, ale potem poziom trudności szybko wzrasta, dzięki czemu gra zapewnia rozrywkę na kilka dobrych tygodni. Chociaż gdy się ją już raz skończy, nie ma się zbytniej ochoty, by do niej wrócić. Chyba że chce się spróbować swych sił używając innych planów.

Gra jest dobrą strategią, której atrakcyjność podnosi znakomita grafika. Z powodzeniem mogę ją polecić zarówno miłośnikom strategii jak i fanom Mangi.

NadMANGAnian

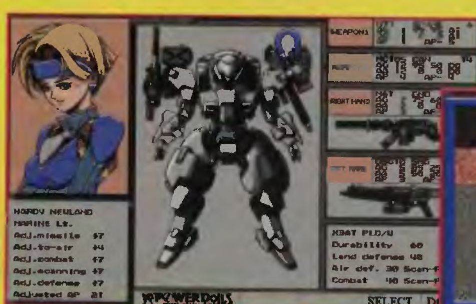
Producent: Megatech
Rok produkcji: 1995
Cena: 49,95 $
Komputery, na których chadza: PC 386-SX, VGA, DOS 5.0, 4 MB RAM, CD-ROM

Zamówienie:
zadzwoń +310 320 8287.
Można płacić Visa/Masercard.
Zamówienie opłacane czekiem/gotówką wystawione na US Bank należy przesłać na adres:
Megatech Software
PO Box 11333
Torrance, CA 90510

















Battleground: Gettysburg

Prawo serii

Marsze, kontrmarsze, ataki na bagnety, okrążenia, ostrzał artyleryjski, wróg pojawiający się w niespodziewanych miejscach i walka nie tylko z przeciwnikiem, ale także zmęczeniem i brakiem amunicji, to wszytsko staje się udziałem gracza, który zdecydował się sięgnąć po drugą już część serii „Battleground".

Prawo serii, czyli parę ogólników

Od dłuższego czasu nie zaszły zasadnicze zmiany w komputerowych grach wojennych planszówkopodobnych. Praktycznie od serii „V for Victory" nie było produktu wprowadzającego tyle nowych elementów, by nazwać go wydarzeniem. O serii „Battleground" z pewnością można już to powiedzieć.

Przede wszystkim mam na myśli wizualizację pola bitwy. Poprzednie gry wykorzystywały płaską mapę, podczas gdy w „Battleground" otrzymujemy plastyczne odwzorowanie terenu. Mapa dwuwymiarowa nie zniknęła, ale pełni tylko funkcje pomocnicze. Z wielką przyjemnością patrzyłem się na falujące góry, wyraźnie wystające ponad teren zabudowania utrudniające ostrzał (to po prostu widać!), czy nawet figurki żołnierzy zastępujące żetony. Co więcej pole bitwy można obejrzeć na zdjęciach, ukazujących co prawda obecny wygląd okolic Gettysburga, ale z pewnością dodających grze trochę atmosfery.

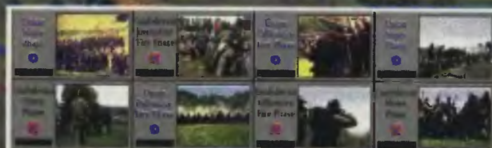
Do tego należy spora liczba faz w turze uszeregowana w dość nieortodoksyjny asymetryczny sposób. Gracze nie posługują się schematem: faza ruchu gracza 1, faza ostrzału gracza 2, faza ostrzału gracza 1 itp. Ataki znajdują tutaj odpowiedź w ogniu obronnym przeciwnika.

Te dwie najbardziej rzucające się w oczy cechy uzupełnione są o szereg pomniejszych.



Miejsce zdarzenia, czyli o co walczymy, dokąd zmierzamy

Przejdźmy jednak do sedna, czyli tego czym zabawimy się na ekranie monitora. Gettysburg, jedna z największych bitew wojny secesyjnej, możemy obejrzeć dzień po dniu, kawałek po kawałku. Bitwa podzielona została na 16 scenariuszy o narastającym stopniu trudności uszeregowanych z grubsza chronologicznie od pierwszej potyczki do objęcia naczelnego dowództwa jednej ze stron podczas całej bitwy. Prócz scenariuszy czysto historycznych w grze znalazło się także kilka hipotetycznych.



Do dyspozycji mamy cztery typy oddziałów: piechotę, artylerię, kawalerię i wozy z zaopatrzeniem. Prócz tego mamy dowódców wpływających na morale żołnierzy i szybkość dochodzenia oddziałów do siebie po kolejnych atakach.

Sama walka i ruchy komputera odbywają się szybko i sprawnie, gdyż komputer udziela niemal natychmiastowych odpowiedzi, choć czasem bywają one nie do końce przemyślane. Dodatkową atrakcją są drobne animacje podczas ostrzału i krótkie, ale liczne filmiki ilustrujące akcję (zazwyczaj ostrzał) i utrzymujące klimat.

Raport po bitwie, czyli co się podoba

System wprowadzony w serii „Battleground" jest niezwykle ciekawy, choć nie pozbawiony wad. Najważniejszą jest dość niewygodny sposób prowadzenia ostrzału. Kilka razy zdarzało się, że w bitewnym zamęcie wskazywałem oddział, który miał ostrzelać przeciwnika. Okazywało się jednak, że przeszkoda terenowa to uniemożliwia. Znajdowałem więc oddział przeciwnika stojący obok pierwotnie wskazanego. Okazywało się, że przeciwnik stoi poza zasięgiem strzału. W końcu zrezygnowany wskazywałem najbliższą wrogą jednostkę i okazywało się, że nie mam amunicji. Czy można walczyć w takich warunkach?

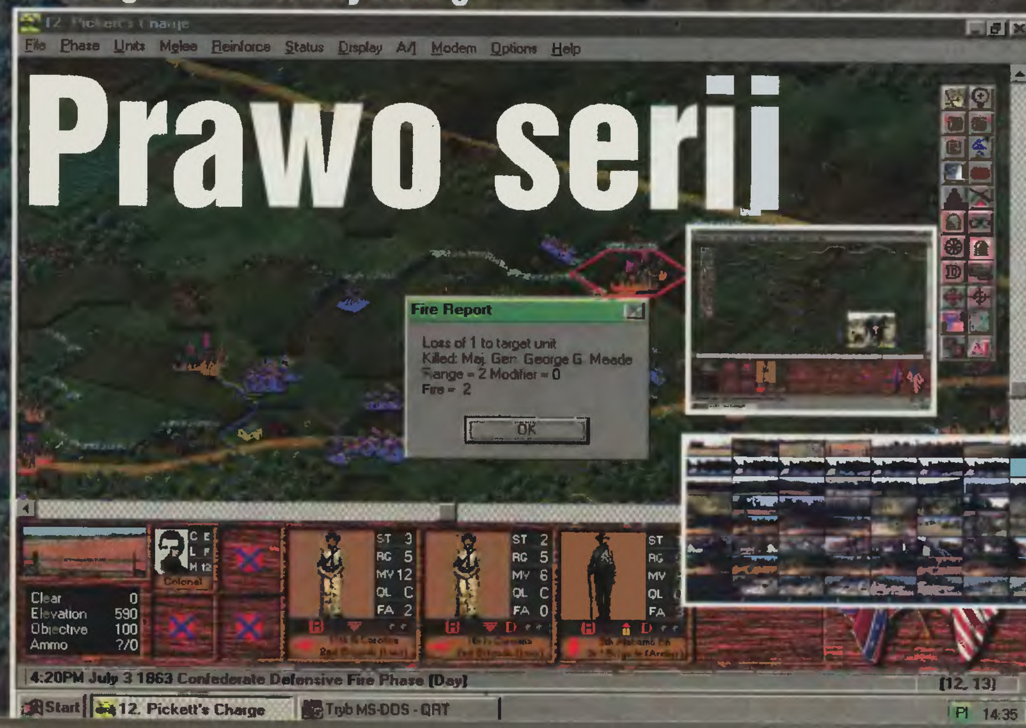
Gra cierpi też na chorobę charakterystyczną dla chyba wszystkich strategii rozkładających jakąś bitwę na czynniki pierwsze i wyznaczających w poszczególnych cele ograniczone cele. Zdarzyło mi się parę razy wygrać osiągając wskazane cele, choć było widać, że w następnej turze moje wojska przestaną istnieć. W serii „Battleground" jest to bardziej widoczne, gdyż punkty za zdobyte cele ważne są tylko po ostatniej turze bitwy.

Ostatnim zarzutem jest brak określenia przybliżonego czasu jakiego wymaga scenariusz. Trafił mi się jeden, nad którym zamierzałem spędzić godzinę (co to jest 6 tur), a spędziłem ponad pół dnia (trzeba było przesunąć te kilkadziesiąt oddziałów)!

Na obronę mogę wymienić wspomniane już nietypowe ułożenie tur chyba w pełni oddające bitwę, przy całej umowności tej konwencji, jak zwykle staranne szata edytorska (prócz mapy otrzymujemy beletryzowaną relację z pola bitwy, niestety tylko po angielsku), oprawa muzyczna (kilkanaście szlagierów z tamtych lat oraz efekty dźwiękowe) oraz doskonałe opracowanie fotograficzne (możemy dowiedzieć się wszystkiego o bitwie, używanej w niej broni, chyba każdym dowódcy itp; rewelacja!).

Lista zalet wyglądałaby może skromnie, gdyby nie wspomnieć o najważniejszej rzeczy dla każdej gry – wspaniałej grywalności. Rozpoczynając jeden scenariusz nie sposób się od niego oderwać, a skończywszy go, nie można się powstrzymać przed rozpoczęciem następnego. Każdy miłośnik strategii wojennej w jej klasycznej postaci powinien grę przynajmniej zobaczyć. Jeśli zobaczy, niech spróbuje się oprzeć zagraniu.

Sir Haszak



Producent: Empire/Talon Soft
Dystrybutor: MarkSoft
Rok wydania: 1996
Komputery, na których chadza: 386 DX/40 (zalecany 486 DX2/66), 8 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 3.1 lub 95

Jest taktycznie

Załadunek szedł sprawnie. Jeszcze tylko zwierzątka wyprodukowane z odpadów promieniotwórczych i można było zamykać luki w rozlatującym się statku kosmicznym linii Kishka Flies Away. Niestety, później było gorzej. Najpierw przez luki w łukach wypadły wszystkie towary, za nimi podążyli pasażerowie, potem zepsuł się silnik, chwilę później napadli na statek kosmiczni piraci. Na końcu przybyli najemnicy nasłani przez któregoś z kosmicznych handlarzy, by zniszczyć nasz statek. He, he znów udało się wykiwać konkurencję!

Ze trzy lata temu firma Impressions wydała skromną choć solidną symulację zarządzania przedsiębiorstwem przewozów lotniczych „Air Bucks". Od tego czasu ambicje najwyraźniej urosły i pojawiła się znacznie bogatsza symulacja podobnego przedsiębiorstwa, ale zajmującego się przewozami w kosmosie.



LATAĆ KAŻDY MOŻE

Nie będę opisywał jak doszło do tego, że w kosmosie znalazło się pięć ras i dlaczego trzeba je wozić po planetach – zrobili to już za mnie autorzy gry i nie będę ich poprawiał. Wierzę na słowo. Innym powodem wożenia różnych dziwnych stworzeń są pieniądze, a raczej ich brak.

Zaczynamy od małego stateczku, ilości gotówki zależnej od poziomu gry (zawsze jest jej na początku za mało) i praw do lądowania na jednej planecie. Odtąd naszym chlebem powszednim będzie negocjowanie umów na zakładanie portów lotniczych (a może kosmicznych?) na kolejnych planetach, otwieranie nowych linii i podawanie ładunku na nich wożonego, budowanie na naszych planetach fabryk przerabiających surowce na towary, pobieranie pożyczek i oszczędzanie pieniędzy w banku, gra na giełdzie i wreszcie napawanie się wynikami swej firmy (o ile jest czym) podczas przeglądania licznych statystyk.

Nie ma jednak lekko. Planety są na różnym poziomie rozwoju, dysponują różnymi towarami. Jeśli w dodatku są rozwinięte cywilizacyjnie, żądają podczas negocjacji przywożenia określonego typu towaru, a czasem wybudowania jakiejś intalacji, zazwyczaj rozrywkowej, czyli zupełnie nie przydatnej w naszych interesach.

Do tego każda rasa chce specyficznych, wysoko przetworzonych dóbr. Tak się składa, że każda rasa ma swoją produkcyjną specjalność i jej produkty chętnie zakupi inna rasa. Ta inna rasa zapłaci spore pieniądze za dowiezienie jej żądanego towaru, ale skompletowanie surowców do jego wyprodukowania jest zazwyczaj trudne. Prócz pewnych upodobań konsumpcyjnych rasy mają też swoje preferencje co do jakości obsługi. Jedna woli wybrać podczas licytacji firmę bezpieczną, inna tanią, jeszcze inna mającą największą liczbę portów.

Do tego nie należy zapominać o konkurencji, która stara sie pokrzyżować nam plany, a zabiegając o tę samą planetę co my niepotrzebnie podnosi ceny otrzymania licencji. W przypadku szczególnie natrętnych oponentów możemy wykonać operację specjalną, która zaszkodzi mu mniej lub bardziej. Zazwyczaj mniej, bo jeśli nawet oparacja się uda (najczęściej wykonawcy zabierają kasę i ślad po nich ginie lub partaczą robotę), możesz zostać zidentyfikowany jako sponsor wyprawy i spodziewać się odwetu poszkodowanego.

Równie szkodliwe dla naszych interesów są wypadki różnego rodzaju. A to napadną nas piraci, a to statek się zepsuje, a to pas startowy lotniska przestanie się nadawać do użytku. W każdej takiej sytuacji mamy kilka możliwości postępowania.

Nie szkodzą natomiast naukowcy, którzy co pewien czas wynajdują wytrzymalsze pancerze statków, silniejsze działa i silniki pozwalające zwiększyć zasięg i prędkość statków. Wystarczy mieć gotówkę, by stać się szczęśliwym posiadaczem. Oczywiście wraz z jakością rosną ceny zakupu i eksploatacji.

Dzięki udoskonalonym silnikom rozległa początkowo galaktyka kurczy się do niewielkich rozmiarów, co pociąga za sobą podział świata między konkurentów i totalną wojnę handlową. Wszystkie firmy teraz mają w zasięgu każdą z planet i mogą licytować choćby dla zabawy (na tym etapie zazwyczaj ma się już sporo oszczędności, a koszty utrzymania lotniska na słabo rozwiniętej planecie są niewielkie).

JAK KOLEKCJONOWAĆ PIENIADZE?

1. Przede wszystkim nie przeinwestować. Zazwyczaj gotówki jest mało, a ambicja pcha w kierunku opanowania wysoko rozwiniętych planet. Zanim się takie inwestycje skonsumuje, zdąży się zbankrutować. Trzeba więc inwestowac powoli, a wydawszy sporo pieniędzy spróbować zapomnieć o poczynaniach konkurencji i odczekać, by zainwestowane pieniądze przyniosły zysk. Szczególnie ważne jest to na początku (sam zaczynałem pięć razy zanim wyzwoliłem się z tego nałogu). Potem zazwyczaj ma się tyle pieniedzy, że można trochę poszaleć.

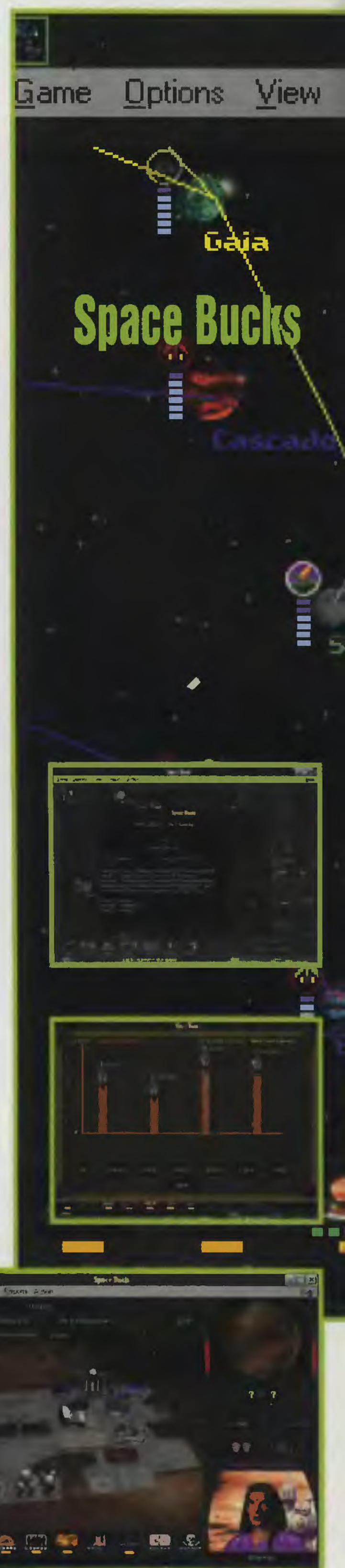
2. Pieniądze od razu lokuj na koncie. Nawet jeśli masz ich mało, będą na Ciebie pracować. Jeśli zabraknie Ci w ręku gotówki na bieżące opłaty, pieniądze zostaną automatycznie pobrane z Twego konta.

3. Jeśli nęka Cię konkurencja podczas przetargów na planety ras Colikers i Tesarians, można na miesiąc przed rozstrzygnięciem przetargu odpowiednio podnieść nakłady na utrzymanie (maintenance) lub obniżyć ceny przewozów (pricing). Skutkuje często, choć nie zawsze. Oczywiście po licytacji wracamy do najwyższego poziomu cen i w miarę niskich nakładów na utrzymanie (jednak w miarę możliwości nie zbyt niskich, bo wkrótce będziemy zarządzać flotą latających trumien, która w dodarku nie będzie mogla nigdzie wylądować z powodu uszkodzonych pasów startowych).

4. Dostosować pojemność statku do długości trasy i objętości ładunków. Za wożenie powietrza nie płacą, a utrzymanie kosztuje. Najkorzystniejsze połączenie dwustronne to moim zdaniem z planety Secaniich wozić odpady na planetę Tesarians, a z powrotem wyprodukowane tam szczególne zwierzątka.

5. W miarę rozwoju nowych technologii staraj się wydłużać trasy swych linii, tak by wykorzystywały maksymalnie zasięg statków. Im dłuższa trasa tym większy dochód.

6. Jeśli masz trochę zbędnego grosza staraj się wejść w posiadanie planet o poziomie rozwoju 3 lub słabiej rozwiniętych, ale mających więcej niż jeden surowiec do wożenia. Te pierwsze są już nieźle rozwinięte i nie żądają przywożenia określonych towarów (często są to żądania bez sensu), pozostałe dają więcej możliwości zagospodarowania niż planety ubogie w surowce.



NIEMAL KOMPLETNY ODLOT

„Space Bucks" z jednej strony jest grą niezwykle prostych reguł, z drugiej licznych kombinacji. Sam przez pierwsze parę dni grania miałem kłopoty z połapaniem się w tym, co z czego się produkuje i komu jakie towary wozić. Nie zginąłem dzięki poręcznemu helpowi.

Z drobnych wad i niekonsekwencji dopatrzyłem się braku cze-





Kosmiczny interes

goś takiego jak popyt. Jest on praktycznie nieograniczony. Ile byśmy nie przywieźli towaru, który można sprzedać na danej planecie, tyle go sprzedamy i to zawsze po tej samej cenie. Technicznie nieco niedorobiony jest fragment negocjacji o przyznanie licencji. Kiedy jeden w konkurentów złoży ofertę na planecie leżącej w naszym zasięgu, niezwłocznie jesteśmy o tym informowani (i to jest bardzo w porządku). Mamy wtedy do wyboru trzy akcje: zignorować, przenieść się na planetę lub złożyć nową ofertę. Bardzo zabrakło mi tu pokazania, gdzie właściwie planeta się znajduje, aby móc się rozeznać, co zyskam włączając ją do swej sieci połączeń. Mam także zastrzeżenia, co do skuteczności misji specjalnych. Ich specjalność polega głównie na tym, że gracz wyrzuca pieniądze, które średnio w 10% są jakoś wykorzystywane. Równie dobrze autorzy mogliby zrobić kosmiczną budkę z nie mniej kosmicznymi hot-dogami. Efekt taki sam, a gracz przynajmniej by się nie denerwował.

Z przyjemnych rzeczy bardzo sensownie rozwiązano negocjacje (poza wspomnianym wcześniej fragmentem). Pierwsza oferta zawsze widoczna, druga jest już ukryta! I kombinuj co szanowny adwersarz mógł zaproponować (oczywiście istnieje coś takiego jak save)! Całkiem przyjemna jest także skokowa zmiana prędkości gry. Dzięki temu w momencie inwestowania można czas zatrzymać, czekając zaś na zwrot inwestycji ustawia się szybki upływ czasu, dzięki czemu nie ma miejsca na nudę.

„Space Bucks" to produkcja może nie wybitna, ale z pewnością solidna. Po przełamaniu lodów i dowiedzeniu się kto, komu, co i za ile powinna długo bawić.

Sir Haszak

Producent: Sierra On-Line
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: IPS CG
Komputery, na których chadza: PC 486 DX/33, 8 MB, SVGA, SB, Windows 3.1 lub Windows 95, CD-ROM 2x

Jest taktycznie

Na początku była to tylko gra, ale z czasem jej twórca studiował wymagania graczy i tworzył nowe, bezpłatne dodatki, gra stawała się popularniejsza. Szybko stała się światowym fenomenem, który można było znaleźć praktycznie na każdym komputerze na świecie.

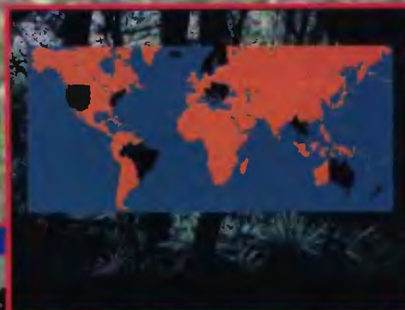
Nie, to nie jest moja wizja przyszłości gry „This Means War". Tak po prostu zaczyna się wprowadzenie do niej. Gra, o której mowa we wprowadzeniu (swoją drogą o idiotycznym tytule „Łowca Żmirlaczy" – „Snark Hunter") zawierała wirusa, który zniszczył prawie wszystkie systemy komputerowe na świecie. (Proszę nie wpadać w panikę – to co widzicie na ekranie, to tylko symulacja). Strata wszystkich danych wpędziła ludzkość w stan wojny. Stąd też tytuł : „To oznacza wojnę".

Po katastrofie na taką skalę ludzkość popadła w chaos i anarchię. Wyłoniły się grupy dążące do opanowania świata. Ich przywódcy to w większości geniusze strategiczni, którzy uciekli z zakładów psychiatrycznych. Mamy więc Krokodyla Gandhi (Dundee?), Mondo Chana (czuje się potomkiem Dżyngis Chana), Napolienne (ona z kolei ma być nowym wcieleniem Napoleona), Hrabinę Anastazję Romanow (nimfomanka i w ogóle ten jej bat...) i kilku innych równie niezrównoważonych dowódców. Z nimi wszystkimi oraz z naszymi przełożonymi kontaktujemy się podczas odprawy przed każdą misją. Te przerywniki dają pewną motywację do ukończenia kolejnego etapu. Co ważniejsze do zrozumienia odprawy nie jest potrzebna znajomość angielskiego, grę można uruchomić także w polskiej wersji językowej. Jest to zasługa panów (i pań!) z IPS Computer Group. To oni spolszczyli angielską wersję tej gry i wysłali jej autorom polskie teksty, które oni włączyli do kodu gry. Niestety, gdyby wszystko grało, to udałaby się najbardziej skomplikowana operacja międzynarodowa od czasów „D-Day". Autorzy „TMW" użyli jakiejś dziwnej czcionki i brak jest polskich liter podczas odprawy (reszta jest OK). W pierwszym momencie po uruchomieniu programu „setlang" (ustalenie języka – przyp. tłum.) mało nie padłem na zawał, jak zobaczyłem na ekranie czysto polski napis, cytuję: „Wyjschie". Na szczęście był to jedyny kwiatek, który znalazłem.

Jak zapewne wszyscy już wiedzą, „TMW" jest strategią w stylu „Dune 2", czy „Command & Conquer". Jest wojna, stawiamy budynki, szkolimy personel, montujemy sprzęt i spuszczamy lanie przeciwnikowi. W tym aspekcie gry nic się nie zmieniło. Nie mogę jednak powiedzieć, że „TMW" jest kalką poprzednich pozycji. Znalazło się w niej wiele innowacji. Zupełnie inaczej przebiega budowanie. W „Dune 2" i „C&C" budynki powstawały z powietrza. W „TMW" proces budowy jest znacznie bardziej skomplikowany. Za budowę odpowiedzialni są inżynierowie. Muszą mieć wyznaczone pole budowy, odpowiednią ilość minerałów, czasu oraz odpowiednią ochronę. Inżynier to nie czołg, po jednym strzale będziemy go zdrapywać z podłogi. Zbieranie surowców także odbiega od normy wyznaczonej przez „Dune 2" i „C&C". Nie szukamy pól przyprawy ani łączek z radioaktywnymi kwiatkami. W „TMW" stawiamy solidne kopalnie, wydobywające minerały. To dobrze. W wyżej wymienionych grach (oczywiście bez „TMW") denerwowało mnie szukanie nowych złóż, w „TMW" jedynym ograniczeniem jest szybkość wydobywania minerałów przez kopalnię. Nie możemy jednak stawiać kopalni gdzie nam się podoba, tylko tam, gdzie są minerały. Z kopalni wozami eksploracji (dla uproszczenia będę je nazywał ciężarówkami) minerały wożone są do stalowni. W początkowych misjach miejsca pod kopalnie ustawione są praktycznie pod nosem gracza. Mamy wtedy do nich dobry dostęp i co za tym idzie tłok w bazie. Pod koniec gry, niestety, miejsca pod kopalnie pojawiają się dopiero po pewnym czasie (zapewniam Was, że nie szybko) i jakby tego było mało są rozmieszczone losowo. Na domiar złego zaczynamy z małą ilością minerałów, a wróg bez przerwy atakuje. Chciałoby się powiedzieć : „aaaaaaaaaaa!!!".

Nasze infrastruktura nie ogranicza się do kopalni i stalowni. Mamy oczywiście elektrownie, w zależności od terenu wiatrowe, słoneczne lub na ropę. Pojawiły się mieszkania dla ludzi. W sumie nie są niezbędne, ale to z nich pochodzą rekruci powoływani do zdziesiątkowanych oddziałów piechoty. Ludzie jak wiadomo lubią sobie od czasu do czasu coś zjeść, więc musisz wybudować parę farm dla swoich podopiecznych. Gdy obywatele mają dużo jedzenia i energii (tej z elektrowni) budują sobie lepsze mieszkania. Tak więc z namiotów przechodzą do przyczep kempingowych, domów, mieszkań (to nie moje tłumaczenie) i w końcu do drapaczy chmur. Przy każdej przeprowadzce zwiększa się ilość mieszkańców. Byłbym zapomniał, osiedli nie budują inżynierowie. Zakładamy je przez kliknięcie na innym osiedlu lub centrum dowodzenia i przeniesienie kursora na czysty plac. Bardzo przydatną strukturą okazuje się być radar. Odkrywa teren w sporym promieniu od siebie. Wybudowany w odpowiednim miejscu umożliwi szybkie doatrzeżenie nadchodzącego ataku.

To by kończyło temat ekonomii. Przejdźmy do militariów. Na początku nie mamy dużego wyboru jednostek, ale z każdą misją przybywa nam jakaś struktura lub rodzaj ekwipunku. Budynkiem godnym bliższego przyjrzenia się jest centum dowodzenia, tu możemy obejrzeć straty zadane przeciwnikowi, wydać wszystkim jednostkom rozkaz ataku lub ucieczki, a nawet (co jest zupełną nowością) zainwestować w szpiegowanie











Znowu wojna?

lub sabotowanie przeciwnika. W dalszych poziomach pojawiają się także zakłady badawcze. Opracowujemy w nich nową amunicję, silniki, pancerze i inne gadżety. Niestety wizualnie zmiany są prawie nie zauważalne (jednostkom nie bucha ogień z rury wydechowej, tylko poruszają się trochę szybciej). We wszystkich budynkach, w których można coś budować, możemy zmieniać szybkość produkcji. Im szybciej coś się buduje, tym więcej zużywa materiałów. Warto chyba także wspomnieć o tym, że widzimy tylko to, co widzą nasze jednostki lub wykrywa sprzęt. Oddziały zwiadowcze są bardzo przydatne w momencie, gdy mamy do dyspozycji jednostki o zasięgu większym niż pole widzenia (artyleria, wyrzutnie rakiet itd.).

Tak wygląda teoria, a jak to się ma do rzeczywistości? Po pierwsze : „TMW" jest najtrudniejszą strategią w jaką do tej pory grałem. Nawet początkowe misje do najłatwiejszych nie należą. Komputer jeszcze nie przeprowadza groźnych akcji, ale nadrabia to przewagą liczebną. Za to przejście każdego z wyższych poziomów (powyżej 30) jest arcydziełem. Zwykle po n-tym zaczęciu nowego etapu (z tych naprawdę trudnych) wydawało mi się, że przejście tego już na pewno jest niemożliwe. Zawsze jednak udawało mi się przezwyciężyć trudności, choć nieraz byłem na skraju załamania psychicznego. Najgorszy moment w każdym poziomie, to sam początek, kiedy mamy bardzo mało czasu na rozbudowę i musimy szybko zmontować obronę obozu. Jeśli przeżyjemy pierwsze uderzenie wroga na tyle dobrze, że linia obrony ciągle będzie istniała, to można powiedzieć, że najgorsze jest już za nami. W początkowych planszach, kiedy mapa jest jeszcze bardzo mała i nie ma jednostek o większym zasięgu od piechoty świetnie zdaje egzamin taktyka linii. Wbrew powiedzeniu : „Najlepszą obroną jest atak" tutej najlepszym atakiem jest obrona. Recepta na około 10 pierwszych etapów jest wręcz banalna. Szybko budujemy szeroką linię z piechoty i ruszamy nią powoli do przodu. Wróg ginie, gdy tylko wchodzi w zaaięg broni piechoty.

Inną sprawą jest jeszcze jedno ułatwienie (w pierwszych etapach) – mianowicie kopalnie wroga zawsze są ustawione, a nawet powiedziałbym wyeksponowane zaraz obok linii walki. Wystarczy zniszczyć kopalnię, potem wyciąć w pień pozostałych obrońców i ten teren jest nasz. Dokładnie na odwrót są zbudowane ostatnie poziomy. Na ogół kopalnia jest ostatnim budynkiem, do którego dochodzimy po długiej walce. Podobnie zróżnicowana jest Inteligencja komputera. W pierwszych poziomach komputer używa Sztucznej Głupoty, a nie Inteligencji. Jego jednostki beztrosko wchodzą pod ostrzał i wcale tego nie zauważają, jednym słowem – debile. W ostatnich misjach komputer wykręca najróżniejsze przerażające numery. Podam Wam jeden przykład: pozorowane ataki w odległym końcu miasta. Gdy wysyłamy tam obronę robi zmasowany atak na osłabiony odcinek frontu. Tu możesz być pewien tylko jednego – komputer zaatakuje Cię tam, gdzie masz najsłabszą obronę.

„TMW" to gra dla prawdziwego stratega. Następnym punktem na jej korzyść jest możliwość łączenia jednostek w grupy o wyznaczonym dowódcy i szyku. Najlepiej jeśli dowódcą będzie jednostka z dużym doświadczeniem (z dużą ilością trupów na koncie). Jednostki o stopniu wyższym niż szeregowy mają specjalne bonusy. Jeśli są dowódcami, bonusy przechodzą na ich podkomendnych. Rodzaj formacji zależy od gustu i sytuacji. Mamy ich do wyboru 7. Najczęściej przeze mnie były wykorzystywane formacje szereg i podwójny szereg, ale to jest już kwestia upodobań gracza.

Dobra, do tej pory chwaliłem „TMW", teraz trochę pozrzędzę. Po pierwsze : gra chodzi fatalnie wolno (i powiedz mi Haszaku, że gra w „TMW" na 486DX2/66 jest dynamiczna). Potrafi się powlekać nawet na P100 z 8 MB RAM, zwłaszcza w kluczowych momentach, gdy dochodzi do walki na całym froncie. Tragicznie. Jest jeszcze jedno uchybienie. Autorzy starali się nadać grze jak najwięcej realizmu, ale tym razem chyba przesadzili. Kierowcy ciężarówek to idioci (kierowcy innych pojazdów też nie są zbyt mądrzy)! W mieście zdarza się, że dwie ciężarówki jadą jedną drogą naprzeciw siebie. I co wtedy? Obydwie zawracają i szukają innej drogi! Jeśli jakieś inne jadą za nimi, mamy piękny korek. A gracza szlag trafia.

Cała gra to 40 misji. Niestety nie są one zbyt zróżnicowane. Na ogół chodzi o zniszczenie centrum dowodzenia wroga. Różnią się tylko siłami, którymi dysponujemy na początku scenariusza. Raz jest to bardzo silna grupa, z tym, że na drugim końcu mapy, innym razem mamy jednego inżyniera, a jeszcze innym masz do dyspozycji tylko duży oddział bez bazy.

„That Means War" jest bez wątpienia grą świetną. Nie stanie się ona jednak wielkim hitem. Dlaczego? Ponieważ aby we właściwym stopniu się nią cieszyć trzeba kochać strategie i być odpornym na stres. Ta gra czasem przyprawia o ból głowy,



ale jest niesłychanie wciągająca. Ambicje wszystkich niezadowolonych łatwością „Warcraft II" czy „C&C" powinny być w zupełności zaspokojone. Wypadałoby także powiedzieć coś o grafice i muzyce. I jedno i drugie stoi na zadowalającym poziomie. Grafika co prawda tylko w 256 kolorach, ale rozdzielczość możemy ustawić prawie dowolną (gra chodzi pod Windows). Efekty dźwiękowe (już w języku angielskim) stoją na dosyć wysokim poziomie (major Clarke ma naprawdę seksowny głos), ale aby uruchomić grę z nimi trzeba mieć więcej niż 8 MB RAM. Ponadto rozczarowała mnie nieco zawartość płytki z „TMW". Zawiera ona 70 MB programu i 19 (!!!) ścieżek audio grupy „The Fat Man". To okropne marnotrawstwo miejsca. Przecież na tym kompakcie można było jeszcze zmieścić kupę fajnych misji, kilka nowych jednostek, czy chociażby zastąpić zdjęcia podczas odprawy filmikami. Pomimo wad, które wymieniłem uważam, że „TMW" jest najlepszą strategią, w którą do tej pory grałem.

Aragorn



This Means War-International

Producent : Microprose
Dystrybutor :
IPS Computer Group
Rok wydania : 1996
Komputer, na którym pełza: PC 486 DX/33, CD-ROM, 8 MB RAM

Gracza Kącik Internetowy

Dzisiaj będzie kilka adresów dla tych, co to ciągle liczą na zrobienie pieniędzy na pisaniu gier. Nie chcę nikogo martwić – majątku się na tym nie dorobicie, chyba, że grę spróbujecie sprzedać za granicą. O ile się orientuję (a słyszalem te liczby z różnych źródel, więc są dość pewne), za dużą grę sprzedawaną wyłącznie w Polsce można dostać do ręki kilkadziesiąt milionów starych złotych. Powiedzmy – 45 (mowa była o kwotach między 30 a 60). Przy liczbie zwykle sprzedawanych egzemplarzy więcej się zarobić nie da. Biorąc pod uwagę czaas, który trzeba poświęcić na przygotowanie gry, wychodzi na to, że się nie opłaca. Tym niemniej wiem, że sporo ludzi ciągle próbuje, cierpiąc nieustannie na brak informacji o tym jak oprogramowywać grafikę, dźwięk itd. Pod koniec zeszlego roku przygotowałem z myślą o nich zestaw shareware (ciągle można go u nas zamówić), teraz kilka adresów, pod które warto zajrzeć w ramach poszukiwań. Wszystkie są właściwie bramkami do dalszych poszukiwań, jako że zawierają dziesiątki linków do dokumentacji, bibliotek itd.

http://www.grfn.org/~ypwong/ComputerProgramming.html

Głównie nastawione na C++, programowanie obiektowe i środowisko Windows. Ponieważ w czymś innym niż C++ nie warto pisać, miejsce godne polecenia jako trampolina do dalszych prób.

http://www.cdrom-paradise.com/gamer.html

Mnóstwo linków do dalszych stron, bibliotek itd, posegregowanych tematycznie – osobno grafika, osobno dźwięk, osobno języki programowania. Kto wie, czy najciekawszą rzeczą nie jest lista zawartości CD-ROM-u, jaki mają w sprzedaży. Bardzo mocna rzecz, szkoda że tak droga (45 USD).

http://happypuppy.com/games/devel/

Nie może być tak, żeby w sprawach związanych z grami nie trafić w końcu na szczęśliwego szczeniaka. Podobnie jest i w tym wypadku, choć w porównaniu z obydwoma serwerami przedstawionymi wcześniej tu jest jakby mniej samego mięsa – ale i tak warto zajrzeć.

Spośród wielu innych adresów, godnych polecenia, wymienię jeszcze dwa. Jeden to www.vesa.com – czyli serwer VESA, na którym można znaleźć między innymi kompletną specyfikację standardu VESA 2.0. Niestety, muszę wszystkich ostrzec – specyfikacja jest w najgorszym możliwym formacie, jakim jest plik PDF. Takie pliki mają potworne rozmiary (ten akurat ponad 5 megabajtów, w tym niespełna 200 kilobajtów czystego tekstu) ze względu na masę informacji o tym, jak to wszystko sformatować. Do obejrzenia takiego pliku potrzebny jest jeszcze Adobe Acrobat Reader (blisko 2 mega), do którego linki można znaleźć na stronach VESA. Usiłowałem namówić administratora tamtejszego systemu na jakiś popularniejszy format, niestety – bez skutku. Możecie też spróbować, może w końcu się złamią.

Drugi adres to chyba najlepsze archiwum, w dodatku położone bardzio blisko, bo za Bałtykiem. To miejsce to ftp.garbo.uwasa.fi. W katalogu pc można znaleźć zatrzęsienie... podkatalogów. Radzę zacząć od ściągnięcia indeksu i przejrzenia go, bo szukanie w ciemno to marnowanie czasu.

To oczywiście nie wszystkie adresy, pod które warto zajrzeć, ale najlepsze jako punkty startu z tych, które znamy.

Borek

P.S. Wiadomość z ostatniej chwili – IPS CG i Licomp ogłaszają oficjalne otwarcie swojej strony WWW: http://www.ipscg.waw.pl/

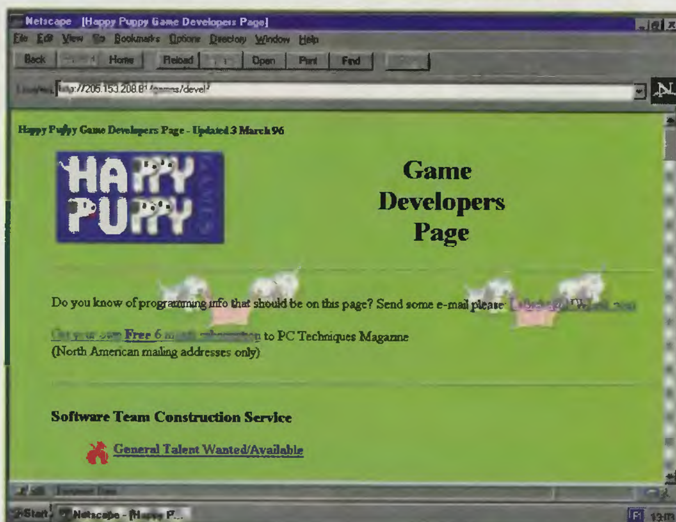
★

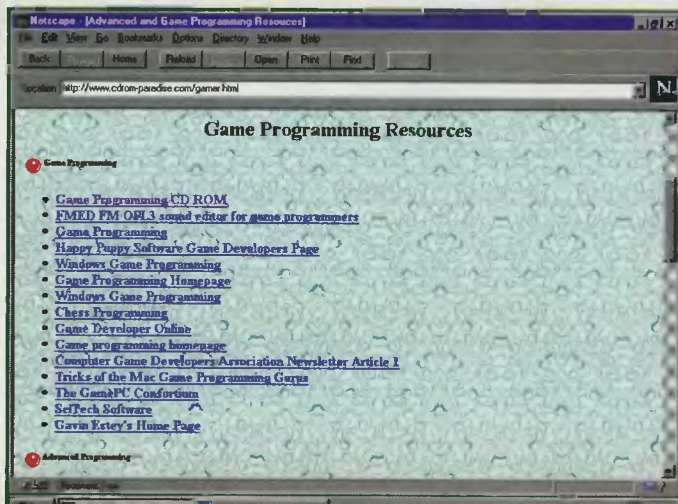
I jeszcze kilka słów o BBS-ie, jako że pierwsze dni maja to byl istny horror. Zaczęło się w poniedziałek, 29 kwietnia od padu płyty głównej. Po resecie trzy piski i koniec. Pożyczylem komputer od Młodego, przełożyłem oba twarde dyski z kablem i w nocy BBS chodził. We wtorek przyniosłem do domu dwie inne płyty – żadna nie była nowa, ale obie miały być sprawne. Pierwsza – trup, zupełny. Udało mi się z niej wycisnąć 7 pisków. Druga – ruszyła. Co prawda jakoś tak mi się nie podobała, ale działała.

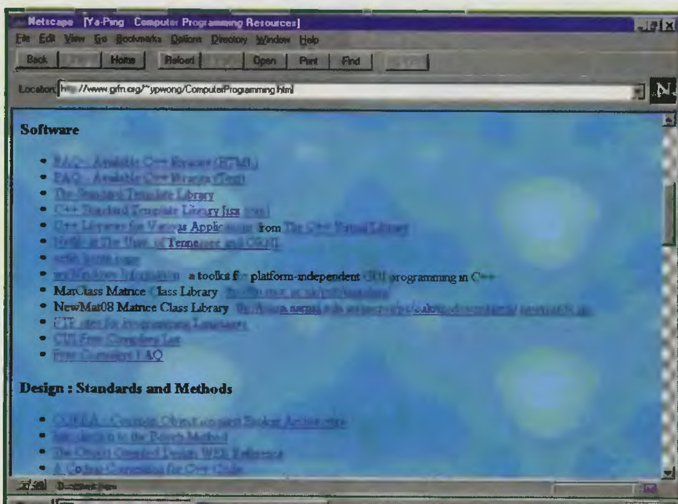
W środę rano wyszło szydło z worka. Płyta była niestabilna i co jakiś czas zdarzały się jej różne nieoczekiwane wypadki. Jeden z nich zdarzyl się jej właśnie w nocy z wtorku na środę – jakimś trafem podczas przepakowywania plików program kasujący zawartość podkatalogów zamiast uruchomić się tam, gdzie zwykle (od półtora roku dzień w dzień) uruchomil się w katalogu głównym dysku z plikami... Na dysku nie zostało kompletnie nic, a to był pierwszy dzień pięciodniowego weekendu.

Aż do 6 maja BBS działał w bliżej nieokreślonych godzinach (kiedy Młody nie korzystal ze swojego komputera) i dawał dostęp wyłącznie do poczty i BRE. W poniedziałek załatwiłem nową płytę główną (podziękowania dla Roberta) i uruchomiłem system – ciągle niestety jako pocztowy, bo dyskom się nowa płyta nie podobała i nie chciały działać oba na raz. Pomogło dopiero zamienienie ich miejscami – dotychczasowy slave zostal masterem i na odwrót. Oczywiście wymagało to zrobienia backupów, przeformatowania, odwtorzenia wszystkiego i zmiany konfiguracji części oprogramowania, o kilkugodzinnym odzyskiwaniu bazy plików nie wspominając (udało się odzyskać około 30%). Koniec końców w środę w nocy (a może już w czwartek rano) system ruszył z powrotem na obu dyskach. Nie jest całkiem źle, ale też nie jest za dobrze. Na razie walczę o jakieś nowe pliki. To na razie na tyle – miejmy nadzieję, że tym sposobem udało się wyczerpać limit problemów na następne parę miesięcy...

Wasz SysOp







Możesz to kupić u nas!

FELLOWES COMPUTERWARE





MYSZ DESKTOP (PC)
Nr kat. 99852 (sz), 99815 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z)
Cena: 49 zł

MYSZ MINI (PC)
Nr kat. 99810 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z)
Cena: 88,70 zł

MYSZ PIÓRO (PC)
Nr kat. 99850 (szara) - 104 zł
99800 (kombinacja trzech z czterech kolorów - (w), (f), (n), (z)
Cena: 80 zł

Pudełko SOFTWORKS 50 x 3,5"
Nr kat. 90612 (sz), 622 (gr), 632 (ci.n), 642 (ci.z), 652 (w)
Cena: 15 zł

Pudełko SOFTWORKS 100 x 3,5"
Nr kat. 90712 (sz), 722 (gr), 732 (ci.n), 742 (ci.z), 752 (w)
Cena: 19 zł



MEDIABOX 40 x 3,5"
Nr kat. 90136 (f), 137 (ci.n), 138(z), 139(w), *Cena:* 8 zł



Pudełko JUNIOR schodkowe, 5 x 3,5"
Nr kat. 95240 (sz), 95246 (f), 95247 (ci.n), 95248 (z), 95249 (w),
Cena: 13,50 zł



Etui na dyskietki 6 x 3,5"
Nr kat. 28106 (f),
107 (ci.n),
108 (z),
109 (w)
Cena: 20 zł



Podkładka ergonomiczna ERGO
Nr kat. 48102 (sz-cza), 202 (sz-cza), 203 (s-n), 204 (sz-z), 205 (cza-cza), 207 (cza-cze), 208 (cza-n),
Cena: 25,50 zł



Pulpit
Nr kat. 21103 (sz), 106 (cza), 206 (f), 207 (ci.n), 208 (z), 209 (w),
Cena: 25 zł

- Aby złożyć zamówienie, należy wyciąć i wypełnić kupon znajdujący się poniżej.
- Koszt wysyłki wynosi 3,50 zł
- Kupon należy wysłać na adres:

Wydawnictwo "Bajtek"
ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo "Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11



ŚRODKI CZYSZCZĄCE
Płyn do ekranów - *nr kat.* 99701 - 15 zł,
Płyn do obudów - *nr kat.* 99711 - 15 zł,
Pianka antystatyczna - *nr kat.* 99714 - 9,80 zł
Dyskietka czyszcząca 3,5"- *nr kat.* 99752 - 11,20 zł



Filtr antyradiacyjny, szklany 14" - 15"
Nr kat. 92899, jasny
Nr kat. 91899, ciemny
Cena: 169 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE M/05/96

IMIE I NAZWISKO: ....
ADRES: ....
....
KOD: .... MIASTO: ....

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących artykułów:

Nr kat.	Nazwa	Cena	Ilość	Wartość

ŁĄCZNA KWOTA [ ]

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....
podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

Opis skrótów kolorów:

(sz) - szary
(cza) - czarny
(cze) - czerwony
(z) - zielony
(f) - fiolet
(w) - wiśnia
(n) - niebieski
(gr) - grafitowy
(c) - ciemny



„ZWARIOWANE MELODIE"
Podkładki pod mysz (LTM..), **nadgarstki** (LTS..) **i przed klawiaturę** (LTW..)
Nr katalogowy
01- Królik Bugs,
02 - Wilk Tasmański,
03 - Tweety i Sylvester,
04 - Marvin Marsianin,
05 - Struś Pędziwiatr
Cena:
LTM.. 15 zł,
LTS.. 17,50 zł,
LTW.. 25 zł,



SNES INFO

Już w maju będzie dostępna pierwsza gra RPG ze świata Mario, nosząca nazwę **„Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars"**. Będzie ona RPG-iem z prawdziwego zdarzenia. Trójwymiarowa przestrzeń w jakiej będziemy się poruszeć, to novum w dotychczasowych płaskich grach z braćmi Mario. Sylwetke Mario będzie w pełni 3D, a widok na otoczenie „z nad głowy". Jako Mario będziemy musieli walczyć z wrogami zarówno wszelakiego rodzaju bronią, jak i magią. Wraz ze zbieranym doświadczeniem i przedmiotami nasze zdolności i poziom wiedzy będą się zwiększały. Dodatkowo gra zawierać będzie pamięć pozwalającą na nagranie 4 save'ów.

Na jesień tago roku ogłoszono wejście kontynuacji super megahitu „Donkey Kong Country". **„Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble"** będzie, takie są zamierzenia NINTENDO, co najmniej takim samym przebojem jak część pierwsza wydana w 1994 roku (sprzedała się w 7,5 mln kopii). Głównymi bohaterami będą tytułowa Dixie i Kiddy, zmuszeni do uratowania porwanych Diggy Konga i Donkey Konga. W grze nowe obszary wyspy Donkey Kong, nowi przyjaciele i wrogowie (wśród nich nowy przywódca Kremlingów niejaki KAOS) i co najmniej 100 godzin ciągłego grania.

SNES INFO

Na targach E3 przyznano nagrody „1995 Seal of Quality Awards". Są to **nagrody za najlepsze produkty wydane w ubiegłym roku na konsole firmy SEGA.** Tytuły przyznaje forum składające się z ponad 75 firm, nie należących do SEGA.

Oto wyniki:

1. Najlepsza gra Action/Fighting
– „Thunderstrike 2" (Saturn)
– „Mortal Kombat" (Mega Drive)
2. Najlepsza gra Sportowa
– „FIFA Soccer '96" (Saturn)
– „Triple Play '96" (Mega Drive)
3. Najlepsza gra wyścigowa
– „High Velocity" (Saturn)
– „Road Rash 3" (Mega Drive)
4. Najlepsza gra przygodowa
– „Myst" (Saturn)
– „Crusader of Centy" (Mega Drive)
5. Najlepsza gra strategiczna
– „Sim City 2000" (Saturn)
– „Theme Park" (Mega Drive)
6. Gra roku 1995
– „Thuderstrike 2" (Saturn)
– „Madden NFL" (Mega Drive)
7. Gra z najlepszą grafiką
– „Thunderstrike 2" (Saturn)
– „Toy Story" (Mega Drive)
8. Gra z najlepszą muzyką
– „Rayman" (Saturn)
– „Earthworm Jim 2" (Mega Drive)

W maju b.r. Sega America wydała pakiet **Sega Saturn Net Link.** Jest to pierwszy na świecie pakiet pozwalający na podłączenie konsoli (w tym przypadku Segi Saturn) do INTERNET-u. W skład pakietu wchodzi modem 28,8 kbps i tzw. browser. Cały pakiet kosztuje 199,99 $.

plug & play

czyli jak się bawić bez stresów

Witam serdecznie w nowej rubryce „Plug & Play", która poświęcona będzie konsolom, komputerom do gier. Poprzednia rubryka pretendująca do miana świata wykruszyła się, a na jej miejsce weszła nowa „Plug & Play".

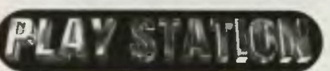
W rubryce tej będą pojawiać się opisy i informacje na temat czterech konsol do gier, które cieszą się największą popularnością wśród czytelników TS: SNES, Jaguar, SEGA Megadrive, SONY Playstation i SEGA Saturn.

Co numer znajdziecie tutaj garść informacji z podwórka danej konsoli, kilka opisów gier oraz kilkanaście grzeszących kolorami screenów. Od czasu do czasu pojawi się test sprzętu i tak to będzie działać.

Jak każda rubryka tak i ta nie może trwać bez odzewu czytelników, w związku z czym prosimy o kontakt poprzez wszystkie możliwe środki komunikacji (włącznie z telepatią). W ten sposób przekazujcie nam swoją krytykę oraz ściśle uważne uwagi.

Kameleon Super

P.S. Dlaczego rubryka nazywa się Plug & Play? Z prostej przyczyny-konsole to takie cudowne komputery, do których zasiadamy, włączamy i możemy grać bez wszelakich stresów związanych z konfiguracją pamięci, ustawianiem właściwego przerwania karty muzycznej itp. gadżetów. Po prostu: podłączasz i grasz.



Testując konsolę

Zanim zacząłem pisać ten tekst, przejrzałem uważnie poprzednie numery TS. Okazuje się, że w ani jednym numerze nie było większej notatki na temat konsoli Playstation. Co prawda miała ona światową premierę zaledwie we wrześniu roku 1995, ale to „zaledwie" jest poprawne jedynie z kalendarzowego punktu widzenia. Z punktu widzenia przemysłu elektronicznego, a zwłaszcza komputerowego upłynęły wieki, a u nas nic – wstyd!

W ten sposób test konsoli SONY Playstation będzie premierowym na łamach TS. Premiera ta zejdzie się (z niewielkim odchyleniem) z oficjalną premierą konsoli na rynku polskim, bo dopiero 1 czerwca nastąpi moment, od którego rynek polski 16,7 mln kolorów); do tego dochodzą układy: geometryczny przetwarzający wieloboki w przestrzeni 3D (66 MIPS), tworzący wieloboki (360 tys. wieloboków na sekundę) oraz rozpakowujący dane (80 MIPS).

Oczywiście cały zestaw procesorów potrafi pracować równolegle, co oznacza, że każdy z nich przetwarza dane w tym samym czasie co inne.

W konsoli są: dwa wejścia na karty pamięci zewnętrznej, dwa wejścia na pady oraz wyjście serial I/O. Poza tym wspomniane wcześniej wyjście AV do telewizora.

Jako urządzenia dodatkowe do konsoli będzie można dokupić: karty pamięci, dodatkowy pad, mysz, joystick, kabel połączeniowy, przejście AV-euro i jeszcze kilka gadżetów. O te dodatkowe urządzenia należy pytać już bezpośrednio u sprzedawców.

JAK SIĘ GRAŁO I CZY SIĘ PODOBAŁO?

Do testów otrzymałem trzy gry ze startowej sześciotytułowej oferty. Oczywiście gier na Playstation wydano znacznie więcej, ale na rynek komputerze od czasów „The Need for Speed" (tamto to była zabawa, na konsoli wyścigi wyglądają właściwie). Wysoka rodzielczość, samochody złożone z wielu płaszczyzn,



płynnie obracane, różne oświetlenia, rzuty kamer i dynamika jazdy właściwie odwzorowująca jazdę z prędkością ponad 200 km/h.



Te trzy tytuły dostarczyły mi sporej dozy rozrywki, jednak pod dwóch dniach „katowania" konsoli wyeksploatowały się (wszystkie rekordy miałem zaliczone, misje wylatane, przeciwnicy pokonani). Z pewnością wynika to z tego, że testowałem wyłącznie gry (jakby nie było) zręcznościowe, jednakże właśnie ten typ rozrywki dominuje na razie na konsolach – powoli za-



Na targach E3 (maj 1996) w Los Angeles ogłoszono nową cenę Segi Saturn: 199,99 $. Zobaczymy jak ta decyzja odbije się na cenach w Polsce.

Na ten rok zapowiadane są następujące **ważne tytuły na Segę Saturn:** Nights, Sonic X-Treme, Virtua Cop 2, Fighting Vipers, Manx TT, Daytona USA Circuit Ed. i Virtua Fighter 3.

Jesienią **na Sega Mega Drive** będzie dostępny **Virtua Fighter.**

Na GAMBLERIADZIE'96 (10-12 maja 1996) jedno z największych stoisk miała firma BOBMARK, będąca wyłącznym dystrybutorem produktów SEGA na Polskę. W sumie można uznać, że wtedy to nastąpiła **polska premiera konsoli Sega Saturn.**

Oprócz tego na tym samym stoisku **odbyły się polskie premiery trzech tytułów:** „Sega Rally" (wyścig samochodowy na Sega Saturn), „Panzer Dragoom Zwei" (baśniowy lot smokiem na Saturna) oraz „Toy Story" (filmowa platformówka na konsolę Mega Drive).

Od początku czerwca ma ruszyć już pełną parą sprzedaż tej konsoli (na rynku jest już od marca). Jej cena detaliczna ma wynosić 1399 PLN. Wraz z polską instrukcją do konsoli **dołączana jest gra „Daytona USA".**

SONY Playstation INFO

Od 1 czerwca w całej Polsce **firma SONY Polska rozpoczyna sprzedaż konsoli Playstation.** Konsola ma kosztować 1400 PLN i będzie można ją kupić we wszystkich sklepach z urządzeniami elektronicznymi firmy SONY. Dopiero od tego momentu oficjalnie konsola Playstation wejdzie na polski rynek.

Przypomnijmy, że dotychczasowy prym w sprzedaży konsoli **Playstation w Polsce** należy do firmy **Lanser,** która **sprzedała** ich **około 1000 sztuk.** Z kręgów towarzyskich wiemy, że ważna osoba z firmy Lanser otrzymała posadę Product Managera konsoli Sega Saturn w firmie Bobmark – **czy należy teraz spodziewać się potopu Saturna?**

Wraz z wprowadzeniem na rynek polski samej konsoli Playstation, **firma SONY Polska wprowadzi sześć tytułów:** Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Air Combat, Jumping Flash!, Battle Arena Toshinden i Tekken. Od tego momentu mają być co miesiąc sprowadzane kolejne dwa tytuły – oferta będzie się powiększać.

Na targach Gambleriada '96 na drodze porozumienia firm CD-Projekt i Discomp **doszło do powstania nowej firmy PSX-Projekt,** która będzie się zajmować przade wszystkim sprzedażą gier na Playstation. Na tych samych targach właśnie firma PSX-Projekt zaprezentowała przedpremierowy pokaz najnowszej gry **TEKKEN 2** – gra prezentuje się wspaniale.

zostanie zalany Playstationami. Z informacji uzyskanych w firmie SONY Polska, wyłącznego dystrybutora Playstation na nasz rynek, wynika, że konsola będzie sprzedawana w ogólnokrajowej sieci dystrybucyjnej firmy SONY. Oznacza to, że wszędzie tam, gdzie można kupić sprzęt firmy SONY, będzie także dostępna konsola Playstation.

Cena detaliczna zestawu podstawowego wyniesie (dane z maja 1996) 1400 PLN.

CO ZA TE PIENIĄDZE OTRZYMA POTENCJALNY KLIENT?

Otrzyma komputer do gier posiadający 32 bitową strukturę, który zaraz po właściwym podłączeniu nadawać się będzie do rozrywki.

Oto na czym polega właściwe podłączenie Playstation. Jednostkę główną, czyli szare pudełko nazywane popularnie konsolą, podłączamy do zasilania 220V. Kablem antenowym podłączamy konsolę pod telewizor (chinch lub przejście na eurozłącze). Do konsoli podłączamy tzw. pad, wciskamy klawisz POWER i już na włączonym uprzednio telewizorze widzimy radośnie migoczący ekran tytułowy.

Oczywiście, aby zacząć grać będzie nam potrzebny kompakt z grą lub na przykład z muzyką – niestety zestaw podstawowy nie zawiera płytki (cena gier na Playstation waha się w granicach 150-250 PLN).

Do testów zostały wypożyczone gry dzięki czemu mogłem doświadczyć w pełni zabawy na Playstation.

Zanim jednak opiszę jak się gra, podam kilka wymiernych wartości charakteryzujących omawianą maszynę.

TECHNIKALIA

Playstation posiada jako układ centralny procesor 32 bitowy R3000A, taktowany zegarem 33,8 MHz (30MIPS). Do tego mamy podłączony CD-ROM podwójnej prędkości; 2MB pamięci podstawowej, 1 MB graficznej, 512 KB pamięci audio, 512 KB ROM i 32KB dla CD; 24 kanałowy procesor muzyczny z częstotliwością próbkowania 44,1 KHz.

Grafika obrabiana jest w kilku rozdzielczościach (maksymalnie 640 x480) i liczbie kolorów (maksymalnie

polski oficjalny dystrybutor na początek wprowadzi tylko sześć („Tekken", „Jumping Flash!", „Mortal Kombat 3", „Ridge Racer", „Air Combat" i „Battle" Arena Toshinden). Trzy ostatnie wypożyczono wraz z egzemplarzem testowym konsoli.

Te trzy pozycje pozwoliły w przybliżeniu doświadczyć możliwości Playstation. **„Air Combat"** jako pseudo symulator lotu (to bardziej strzelanka niż symulator) dosyć dobrze pokazał na czym polega szybkość układów graficznych (cieniujących, obracających i rysujących) wszystko działa płynnie. Lot jest dosyć dynamiczny, faktycznie można poczuć się jak w myśliwcu.

„Ridge Racer" będący wyścigami samochodowymi zmienił totalnie moje zdanie na temat wyścigów na

Na koniec zostawiłem sobie **„Battie Arena Toshinden"**, które należy do mordobić nowej generacji (w pełni 3D). Właśnie gry tego typu przekonują graczy do tego, że konsole są wyposażone w odpowiednie układy pozwalające o nich mówić, jako komputerach do gier. W trakcie gry można zobaczyć na czym polega szybkość układów tworzących i przetwarzających duże liczby wielokątów. Wszystkie postacie to trójwymiarowe sylwetki budowane z cieniowanych wielokątów obrabianych w czasie rzeczywistym i płynnie animowanych.



czynają pojawiać się przygodówki, RPG i strategie, to właściwa tendencja.

SUMA SUMMARUM

Wszystkie trzy gry odpowiadały grom z PC Pentium 100 MHz pod względem grafiki, muzyki i dynamiki, co biorąc pod uwagę cenę (Pentium 5000 PLN, Playstation 1400 PLN) i częste kłopoty przy konfigurowaniu systemu PC, stawia konsolę (nie tylko Playstation) w bardzo korzystnym świetle.

Kameleon Super



MEGA DRIVE

6 MEGAGAMES

Ta kompilacja 6 gier na MegaDrive'a jest zdecydowanie już historią konsoli SEGI. Daje średnie rozeznanie w możliwościach MD, ale to w końcu sześć różnych gierek, że się tak wyrażę dla ortodoksów konsol. Po kolei zatem:



WORLD CUP ITALIA '90
– najbardziej typowa z piłek nożnych. Widok z góry, możliwość wyboru kraju i co najmniej takie emocje, jak 6 lat temu przed telewizorem. Jak zwykle ciekawe nazwiska w polskiej reprezentacji, w tym Szarmach (!). Żadnych pokrętnych statystyk, kontuzji, kartek, po prostu kawa na ławę i „z Karola w siatę!".



GOLDEN AXE
– takiego klasyka aż żal przedstawiać. Wielka epopeja mordobicia, wszystko w klimacie fantasy, a więc smoki, gobliny, orki, miecze, krew i piękne kobiety siedzące na jędrnych pośladach...hmmm...rumakach. Na dwóch graczy jeszcze większe



DAYTONA USA

Sukcesu wyścigów samochodowych na komputerze należy doszukiwać się w tym, że są dynamiczne, często dochodzi do kolizji, czyli że są po prostu widowiskowe. Nie zdziwi chyba nikogo, że na automatach cieszą się one sporą popularnością. Wśród wielu z nich jest jeden, który zyskał w oczach graczy wybitną notę. To „Daytona USA", gra przeniesiona na Segę Saturn tylko dlatego, aby stać się przebojem.

W Polsce z pewnością będzie szeroko znana. Dlaczego tak myślę? Po pierwsze dlatego, że będzie dodawana do samej konsoli przy zakupie (tak, jej cena wliczona będzie w koszt konsoli), a po drugie dlatego, że jest dobra.

Spełnia wszystkie wymogi dobrych wyścigów. Mamy do wyboru trzy różne pod względem zawiłości, prędkości i wystroju trasy. Oprócz tego możemy zasiąść za jednym









VIRTUAL HYDLIDE

Częstym argumentem pecetowców przeciwko konsolom jest zdanie, że jakoby na te drugie są same zręcznościówki, a w ogóle nie ma gier przygodowych, że o RPG nie wspomnę. Dla znających temat jest to oczywista nieprawda, wszak liczba tytułów zarówno RPG, jak i przygodówek na konsole jest coraz większa, o czym świadczy kolejna gra typu RPG pod tytułem VIRTUAL HYDLIDE.

Przystępując do zabawy zostaniemy przeniesieni do świata fantasy, którym włada piękna księżniczka, przedmiot westchnień bohatera, w którego przyjdzie się wcielić. Kraina oprócz tego, że jest spokojna i w pełni 3D, kryje w sobie elementy przesiąknięte złem (nie, nie są to jakieś niedociągnięcia programistów), które kategorycznie sprzeciwiają się spokojowi. Te przebiegłe sztuki, których wypaczone żywoty zostały nakreślone linią baśniowej fabuły, demonstracyjnie porywają księżniczkę, wymuszając na nas, bohaterze krainy, wyprawę po piękną i uwięzioną pannę.

W trójwymiarowej krainie będziemy biegać od miejsca do miejsca (zaznaczonego na mapie) zdobywając potrzebne przedmioty, bronie, flakony, pergaminy i niszcząc kolejne ogniska zła. Oczywiście w trakcie przygody za potwory dostajemy doświadczenie, a za nie: wyższy poziom, nowe zdolności i wyższe współczynniki – standard w RPG.

W zależności od wybranego poziomu trudności albo będziemy mieli dostęp od razu do pełnej mapy, albo będziemy ją musieli stopniowo odkrywać. Oprócz tego można nagrywać tzw. save'y tymczasowe lub stałe (na karty pamięci). Ponadto możemy przy pomocy odpowiednich kodów generować własne krainy, w ten sposób można grać prawie w nieskończoność!

Graficznie ładna. Hydlide jest klasyczną RPG, przyjemną i łamiącą niechlubny stereotyp, jakoby na konsole nie było gier tego typu. Zagrać warto, kupić też, bo jest produkt, który dostarczy rozrywki na co najmniej tydzień grania. Polecam.

Kameleon Supe





SEGA SATURN



SHINOBI-X

Wśród trzech ostatnich wojowników Ninja pojawił się jeden, który zapragnął władzy. Drugim jesteś Ty, jego brat, a trzecim kobieta Aya. Ten zły nazywa się Kazuma i chce sięgnąć po władzę absolutną i największą technikę Ninjitsu. Naszym zadaniem będzie, oczywiście, przeszkodzenie niesfornemu starszemu bratu oraz uwolnienie z jego krogulczych paluchów uwięzionej i podobno niewinnej Ayi.

Cała gra, oprócz intra i wstawek pomiędzy kolejnymi etapami (które są normalnymi filmami odgrywanymi z płyty), jest platformówką w stylu karate (w zasadzie to Ninjitsu). Biegniemy w prawo lub do góry naszym bohaterem, od czasu do czasu wywijając ostrym jak brzytwa mieczem, podskakując lub co ważniejsze rzucając gwiazdką. Przeciwnicy krzyczą, a my skaczemy z radości z platformy na platformę.

„Shinobi-X" jest kontynuacją klasyki Segi „Shinobiego". Jednakże odświeżona grafika, ulepszona muzyka, płynniejsze i dynamiczniejsze walki pozwalają na

plug & play

widowisko.

STREETS OF RAGE

– kiedyś takie gry konkurowały ilościowo z grami typu „Commando". Idziemy w prawo i radośnie skręcamy karki, łamiemy nadgarstki, roztrzaskujemy obojczyki, miażdżymy miednice złoczyńcom okupującym nasze rodzinne miasteczko. Słodka gra dla naszych pociech. Wszystko to w imię Dobra, Prawdy i Piękna. Krucjata jedynych nieskorumpowanych policjantów przeciwko gigantom mafii.



THE REVENGE OF SHINOBI

– zaskoczenie, spryt i nieuchwytność dla oka i ucha ludzkiego to atrybuty wojownika Ninja, które decydują o jego przewadze nad przeciwnikiem. A w tej grze wyszkolonych ludzi będzie więcej niż piasku na pustyni Gobi, więc musisz się starać. Poza zręcznością możesz wykorzystać shurikeny, a w razie ich braku musisz liczyć na gołe pięści. Niestety tylko na jednego gracza.



SUPER HANG-ON

– ta gra ma wybitne walory edukacyjne – w końcu ostatnio warszawscy policjanci dostali całe wielkie lśniące motobestie Suzuki, a więc aby nie pozostać w tyle, warto pograć w „Super Hang-On". Na takie motory długo przyjdzie Ci zbierać, a tutaj możesz już potrenować, a nawet jako protest przeciw sowizdrzalskiemu trybowi życia kombatantów insurekcji nepalskiej roztrzaskać się na najbliższym zakręcie przy ferii eksplozji i solidaryzujących się oklasków ze strony nas, podatników, społeczeństwa. Do tego możesz wybrać własnego sponsora, mechanika i części, pod warunkiem że masz...talent, aparycję, dyspozycyjność, własne zdanie, inteligencję najlepiej na koncie w twardej walucie.



COLUMNS

– nie ukrywam, że najbardziej przypadła mi do gustu ta gra, ale jest to moje subiektywne zdanie i nawet jeśli pokrywa się ze stanowiskiem reszty redakcji, to nie ma między nimi asocjacji. To reprezentant nurtu wiecznie żywego „Tetrisa", a zatem nie bez powodu przyklasnąłem z radości widząc go w akcji. Cała różnica polega na tym, że bloki spadające do studni składają się z trzech elementów o różnych kolorach. Można zmieniać ich kolejność, obracać je. Znakomita zabawa po zmaganiach z potworami, księżniczkami, bandytami i arbitrem liniowym.

kruk

z dwóch (Arcade Mode) lub cztech (Saturn Mode) samochodów. Maszyny różnią się między sobą sposobem obsługi skrzyni biegów (auto lub manual), przyspieszeniami, prędkością maksymalną oraz wyglądem zewnętrznym.

Gra się przyjemnie. Dla konserwatystów mamy dwa rodzaje widoku ze środka wozu i dwa z zewnątrz. Samochód zachowuje się w miarę realistycznie. Jeżeli uderzymy w barierę to pogniatana zostanie blacha i pójdą iskry. W przypadku najechania na barierę lub samochód z szaloną prędkością ponad 200 km/h samochód odbędzie tzw. dachowanie i ulegnie widocznemu obiciu. Z każdym uszkodzeniem nasza prędkość maksymalna, jak i przyspieszenie ulegają zmniejszeniu, co ma kolosalny wpływ na dalszą jazdę. Dla miłośników częstych kraks zapewniono serwis, udzielający napraw w PIT STOP-ie.

Przez podniesienie poziomu trudności ścigamy się zawzięcie, aby pobić kolejny rekord prędkości oraz dojechać na metę pierwszym, a na trudniejszym poziomie nie jest to już takie łatwe – ale przecież na tym polega sport, no i nasza zabawa.

Kameleon Super

VIRTUA COP

„Mówią, że chłopcy są w mieście, co za dzień! Ktoś wyleciał w powietrze!" – chciałoby się zaśpiewać za Mungo Starem. Tak, mniej więcej, wygląda sytuacja w totalnie szalonej strzelance, jaką jest „Virtua Cop".

W mieście rozpanoszył się gang handlarzy bronią, a my jako super glina (z ewentualnym skrzydłowym) musimy wprowadzić bezlitosne zasady prawa, to znaczy wszystkich, którzy wyciągną broń wybić do nogi.

Etapy są trzy i podzielone zostały zgodnie z chronologią według poziomu trudności. Każdy z etapów posiada inny wystrój, zawodników oznaczonych napisem: STRZELAJ WE MNIE! oraz dużego pana czekającego na końcu. Każdy z finałowych bossów myśli, że nie dojdziesz do niego przez barierę kilkudziesięciu goryli – naiwniak!

Gra jest strzelanką 3D pełną gębą i pokazuje w znacznej części na co stać Saturna („Virtua Cop 2" będzie jeszcze lepszy). „Virtua Cop" zawiera trójwymiarowe obiekty, postacie, dynamicznie poruszającą się kamerę, zbliżenia, oddalenia, różnorodne bronie oraz fantastycznie animowane sylwetki ludzi. Animacje postaci są na tyle starannie opracowane, że w zależności od miejsca, w które trafimy, dana postać zachowa się inaczej (w brzuch – skuli się, w nogę przyklęknie, trafiona kilka razy będzie podrygiwać – miodzio!).

Stworzona została dla miłośników mocnych trunków, szybkich numerów telefonicznych i mocnego strzelania. Jeżeli uważasz, że widziałeś dobre strzelaniny w filmach, to włącz „Virtua Cop", a będziesz zachwycony – Bruce Willis wyłysiał!

Kameleon Super



swobodne przyznanie jej nowej jakości.

Gra się bardzo przyjemnie. Nie trzeba mocno myśleć, podczas gry odprężamy się, szczególnie przy szalenie zabawnych scenach rozklejania się naszych przeciwników, którzy po ciosie miecza rozjeżdżają się po linii cięcia (ich obie połówki padają na ziemię martwe).

Dziewięć różnorodnych poziomów do przejścia, pełnych niebezpieczeństw, dobrej zabawy i sekwencji filmowych pomiędzy nimi. „Shinobi-X" jest doskonały na chwile, gdy mamy wszystkiego dosyć i potrzebujemy czegoś rozrywkowego.

Kameleon Super

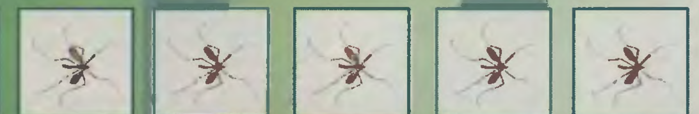


NINTENDO

Addams Family Values

Pamiętacie zapewne film traktujący o losach pewnej oryginalnej rodzinki. Rodzina Addamsów – zbiór kilku osobistości, z których żadna nie zasługuje na miano normalnej... oczywiście w naszym tradycyjnym pojmowaniu rzeczywistości. Wszyscy bohaterowie mają coś wspólnego ze światem zmarłych, przede wszystkim wygląd. Zamiłowania do niektórych obrzydliwych rzeczy i inne paskudztwa – i mamy oto klasyczne postacie z horroru. Miejsce akcji też jest nieco horrorzaste, zresztą jak cała reszta. Powiem szczerze, że do tej pory nie wiem, na czym polegała fabuła filmu, ale z samą grą ma chyba niewiele wspólnego.

W zasadzie gra jest niezwykle prosta. Mamy więc coś w rodzaju przygodówki – pójdź do... przynieś tamto... załatw coś tam... Dodam jeszcze, że wszystko jest napisane prostym angielskim (do wyboru jest jeszcze francuski i niemiecki) i ze zrozumieniem tego, co mamy robić nie ma najmniejszego problemu. Celem gry jest odnalezienie najmłodszego członka rodziny Addamsów – małego Pubberta porwanego przez starą nianię, Debbie Jelinsky. Nowczością tępić. Od czasu do czasu z zabitego wroga wypada mała czaszka – bierzemy ją, ponieważ odbudowuje ona moc Festera. W pewnym momencie na drodze do dalszej części ogrodu spotykamy wielką roślinę, która potrafi porozumiewać się ludzkim głosem. Po krótkiej rozmowie dowiadujemy się, że mamy jej przynieść czarną różę, bo jak nie to... Nie mamy wyjścia, musimy zawrócić i udać tam, skąd przyszliśmy. Bramę do podziemi, w których schowana jest owa róża, otworzymy starym kluczem otrzymanym od rośliny. Po kilkunastu minutach błądzenia i użerania się z łażącymi kościotrupami i biegającymi małymi „cósiami" odnajdujemy w końcu czarny kwiatek. Obok pomieszczenia, w którym on się znajduje, jest komnata z drogą na bagna. Wyjście na chwilę z komnaty na zewnątrz opłaci się, ponieważ leży tam klucz do domu w ogrodzie. Mając w kieszeni obie rzeczy lecimy biegiem lub biegniemy lecąc (do wyboru) w stronę gadającej rośliny. Ta, gdy tylko ujrzy Festera, natychmiast się zapyta, czy mamy dla niej to, czego chciała i czy bylibyśmy uprzejmi jej to dać. Do wyboru mamy dwie odpowiedzi: „yes" i „no" – co to znaczy w języku obcym chyba wszyscy wiedzą. Po uroczystym wręczeniu róży chwast obwieszcza, że Fester będzie tego gorzko żałował, po czym znika.





Komar widliszek (roznosi malarię)

JAGUAR CD

BATTLE MORPH

Pamiętacie zapewne jedną z pierwszych gier jaguarowych o nazwie „Cybermorph". Stała się ona już niejako klasyką gier na Jaguara. Nie trudno domyślić się, że „Battle Morph" jest jej kontynuacją, z tym że wydaną na dysku CD.

Dla przypomnienia – latamy kosmicznym pojazdem nad powierzchnią różnych planet i strzelamy do wszystkiego. Nasz wehikuł może zmieniać kształt, przystosowując się w ten sposób do prędkości i używanej aktualnie broni. I oto cała filozofia gry.

Nie spodziewałem się radykalnych zmian i nie pomyliłem się. Podobnie jak w pierwszej części możemy wybrać planetę, na której chcemy wykonać przydzieloną do niej misję. Podobnie wygląda też grafika, a właściwie to jest ona taka sama. Wektorowe góry, wektorowe pojazdy, szkoda tylko, że nie są one wypełnione lepszymi teksturami. Tak samo jak w pierwszej części mamy do czynienia (a raczej do oglądania) z dobrze wykonanymi cieniowaniami dokonującymi się zresztą w czasie rzeczywistym. I oczywiście, jak to na grę na płycie przystało, możemy sobie pooglądać krótkie „filmy" przedstawiające sceny z życia marynarki międzygalaktycznej.

Przydzielane nam misje polegają głównie na zniszczeniu lub zebraniu czegoś. Nowością jest zaopatrzenie w broń, którą możemy załadować przed startem do czterech przeznaczonych do tego celu luków. Na początku mamy dwa rodzaje broni (oprócz standardowego działka pokładowego): rakiety-miny do zwalczania celów powietrznych i bomby do rozwalania budynków itp. Amunicję znajdziemy na eksplorowanych światach. Będą to czarne skrzynki z rysunkiem oraz liczbą tego, co zawierają w środku. Co jakiś czas owe skrzynki zamieniają się w żółte romby – te także należy zbierać, gdyż uzupełniają energię w akumulatorach pojazdu. Nową sprawą jest też mapa pozwalająca na zorientowanie się, w którym miejscu się znajdujemy. Co jeszcze? Acha, nasz samolocik potrafi przeobrazić się w łódź podwodną i penetrować głębiny kosmicznych jezior, gdzie można znaleźć wiele ciekawych rzeczy.

Strzelanie, latanie i nurkowanie jest niezłą zabawą, a na dodatek bardzo wciąga. Cichy szum silników i płynne ruchy kosmicznego samolociku bardzo relaksują i uspokajają rozdygotane nerwy (np. po powrocie ze szkoły). I jeszcze jedno: do przechowywania save'ów niezbędny jest Memory Track.

Miłych lotów życzy

TYTUS



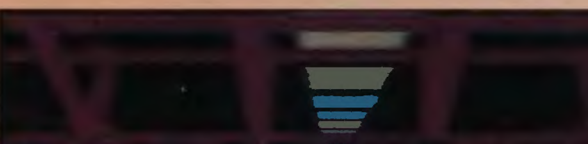
...możemy pooglądać krótkie filmy z życia marynarki międzygalaktycznej...



nasz ulubiony bochater









Nie muszę chyba mówić jak długo trzeba będzie szukać dzieciaka i ile stresów nam dostarczy podróż po zakamarkach wszystkich plansz, których jest, hmm, dużo.

Wielkie zadanie spadło na wujka Festera. Tym sympatycznym indywiduum o trupio bladej cerze pokierujemy oczywiście my. Po drodze spotkamy kilkunastu przyjaciół i członków rodziny skorych do udzielenia nam (pierwszej) pomocy.



Już na początku gry Babcia Frump zaopatrzy nas w dwa ciasteczka regeneracyjne, dostaniemy też mapę terenu (od kogo innego), po którym się poruszamy. Jak to w każdym horrorze bywa, choćby był nawet czarną komedią, na bohatera czyha mnóstwo niebezpieczeństw. Najpierw musimy zlikwidować robalowatego strażnika bramy ukrytego gdzieś w piwnicach. Podstawową bronią, jaką Fester ma w użyciu jest prąd elektryczny. Podchodzimy więc do strażnika, wysyłamy jeden impuls i w momencie, gdy wyciąga on łapy w naszym kierunku, uciekamy poza ich zasięg. Po uśmierceniu gada wciskamy przycisk otwierający (po lewej stronie) bramę do ogrodu i wracamy z podziemi na górę. Nie jest to oczywiście ostatnia wizyta w lochach. Podstawowym sposobem poruszania się po nich jest teleportacja. Wejście na niebieskie koło przenosi nas na czerwone w innej komnacie. Błądzenia, niestety, nie da się uniknąć.

Gdy już udało się nam otworzyć i przekroczyć bramę prowadzącą do ogrodu, musimy uważać na wściekłe krzaczki szalejące po ściółce. Jedno ukąszenie pozbawia nas cennej energii, dlatego owe paskudne rośliny trzeba bezwzględnie i z całą stanowczością omijać.

„Dziwny koleś" – stwierdza z zamyśleniem Fester po czym zagłębia się w coraz mroczniejszą gęstwinę upiornego ogrodu. Wściekłe krzaczki znowu się pojawiają, a wraz z nimi mniej lub bardziej krwiożercze kwiatki. Po kilkunastu krokach jest tego cała masa, a z oddali słychać zbliżający się szwadron zmutowanych os. Gdy sytuacja staje się beznadziejna, jedynym wyjściem jest szybka ewakuacja z zagrożonego terenu. Przy okazji radzę nie wchodzić pod korony drzew – zasłaniają teren, na którym przeważnie coś się czai. Przed dotarciem do ogrodowej rezydencji znowu trzeba będzie błądzić – podpowiem, że trzeba iść trochę w lewo do góry. Kiedy w końcu tam dotrzemy, natykamy się na kolejną roślinkę – ta z kolei twierdzi, że jest jej zimno, i jeśli zabierzemy ją ze sobą, to w zamian coś nam podaruje. Tym czymś okazuje się klucz, który otwiera kolejne drzwi pięć minut drogi stąd.

I właściwie na tym głównie polega filozofia gry. Idziemy naprzód, a potem w kierunku przeciwnym, bo okazało się, że coś po drodze trzeba było zabrać. Dla tych, którzy lubią długie wędrówki w grobowym nastroju zabawa będzie przednia. W ogóle gierka jest całkiem niezła, ale nie sięgająca szczytów. Grafika jest taka – rzekłbym – amigowa. Nie wiem skąd to skojarzenie, ale tak mnie właśnie naszło. Popatrzcie zresztą na obrazki obok. Pogrywająca sobie w tle muzyka pasuje do nich posępnym klimatem nie wietrzonych katakumb.

Podsumowując – nie jest źle, ale mogłoby być lepiej. Mnie ta gra troszkę nudziła, ale inni może lubią wolniejsze granie, szczególnie kiedy siada w człowieku dobry nastrój.

TYTUS

PS. Podczas pisania tego tekstu jakiś wirus zeżarł mi dysk – więc uważajcie na Addamsów.

Generalny importer Nintendo: American Computers & Games, ul. Jelinka 27, 01-646 Warszawa, tel./fax 338601





mysza

Fever Pitch

Skopana piłka kopana, czyli kolejny soccer zrobiony nie wiadomo po co. Po kilku minutach grania wyszło z tej pseudopiłkarskiej gry więcej wad niż kłaków z mojego psa w ciągu tygodnia.

Otóż mamy całą masę przeróżnych narodowych reprezentacji (coś około pięćdziesięciu), kilka rodzajów boisk i parę standardowych opcji. Nie mam pojęcia, dlaczego w żaden sposób gra ta nie została rozbudowana. Powiem jeszcze jedno: na Pegasusie grało mi się lepiej w piłkę, naprawdę. Brakuje tu przede wszystkim opcji treningowej oraz ustawień strategicznych, takich jak rozmieszczenie zawodników na boisku, gra ofensywna czy defensywna. Jest za to wielki bałagan. Gra człowiek-konsola jest praktycznie niemożliwa, jako że zawodnicy konsolowi rzucają się na piłkę całą zgrają i po chwili na murawie leżą trzy ciała (oczywiście naszych), a w następnej sekundzie nasza bramka jest zaciekle atakowana, co kończy się przeważnie dla nas smutno. W ogóle zawodnicy poruszają się po boisku dość chaotycznie, a trafienie naszych zawodników w piłkę zależy bardziej od szczęścia niż od umiejętności.

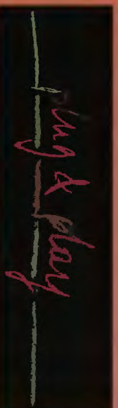


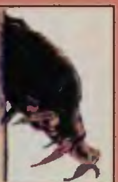
Drugą przykrą sprawą jest sama oprawa gry. Cóż, Jaguar ma wiele możliwości, niestety, nie wykorzystanych, co stało się już legendą. To jest klasyczny przypadek zaprzepaszczenia szansy danej przez 64-bitowy procesor. Z grafiką, jaką mamy tu do czynienia, poradziłoby sobie nawet 16 bitów – spokojnie. Panujący na boisku bałagan doskonale podkreśla chaotyczna animacja. Ruchy wykonywane przez piłkarzy ograniczają się do przebierania odnóżami, tudzież do wymachiwania nimi w stronę piłki lub innego zawodnika. Piłkarze „Fever Pitch" potrafią jeszcze robić wślizgi i podskakiwać. Najczęściej się przewracają.

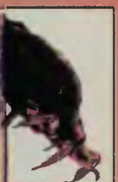


Pozytywne aspekty tej gry? Nie będziesz, drogi Graczu, długo siedział przed ekranem i psuł sobie oczu, tylko wyjdziesz przed dom i pograsz w prawdziwą piłkę lub wsiądziesz na rower i pojedziesz oglądać roślinki. Co zresztą za parę minut zrobię.

TYTUS








wesz głowowa ludzka

Lista przebojów

Wielki Organizator

Wielki Organizator miał dzień i doskonale wiedział jaki, wszak był jego stwórcą. Właśnie w ten dzień, wpadł na pomysł, że stworzy sobie oko. Nie wiedział skąd wziął mu się pomysł na to, może to dzień przyniósł mu tę myśl, a może rozmyślania o tym, czym jest dzień. W każdym bądź razie im bardziej rozmyślał o oku, tym więcej znajdował dla niego zastosowań. Nareszcie zobaczy, jak prezentuje się jego dzieło, czyli dzień. Stworzył sobie oko i ujrzał dzień. Wiedział już, że jest i wiedział, jak wygląda, ale czegoś mu było brak.

Przez cały dzień patrzył na dzień i zrobiło mu się jakoś tak smutno. Pod koniec dnia, czyli tuż przed jego początkiem, zrozumiał co go trapiło: nie widział wszystkiego co stworzył, nie mógł zobaczyć swojego oka! Myślał, trapił się, aż w końcu wpadł na pomysł, że stworzy drugie oko, aby mógł nim zobaczyć jak wygląda to pierwsze. Jak pomyślał, tak uczynił i na początku dnia, czyli tuż po jego zakończeniu, miał drugie oko. Wyglądało ono całkiem, całkiem, jednak chciał zobaczyć, jak wygląda to drugie. Zamienił je miejscami i doszedł do wniosku, że jest takie samo. W tym momencie przypomniało mu się, że dzień dobiega końca, a może się zaczyna, ale który dzień?

Z wrażenia wypadły mu oba oczy.

Dopiero teraz uświadomił sobie, że nie posiada drugiego dnia i, że nie warto się zastanawiać, który bo i tak jest jeden. Ale teraz pozostała sprawa odnalezienia oczu. Jedno leżało na prawo, a drugie na lewo, ale które było to pierwsze? Nie wiedział bo były takie same, znowu zaczął myśleć i trapić się, aż w końcu zdecydował, że obydwa oczy nazwie drugimi. Bo jeżeli dane będzie drugie to, jeżeli było ono pierwszym, to i tak nie szkodzi, bo może być drugim, a jeżeli nazwie drugim drugie to dobrze. Natomiast gdyby nazwał drugie pierwszym, to pierwsze mogłoby czuć się pokrzywdzone, że ono będąc stworzone pierwsze niedość, że uznane zostało za drugie, to jeszcze przywilej bycia pierwszym przypadł na drugie. A tak tylko pierwsze może czuć pewien niedosyt, że nie ma większych przywilejów od drugiego – bo tak w zasadzie, to które jest pierwsze?

Wielki Organizator zmęczył się tym rozmyślaniem, ale w końcu osiągnął końcowy sukces. Nauczony tym nowym doświadczeniem postanowił zabezpieczyć się na przyszłość i odtąd zawsze tworząc jakąś nową rzecz, tworzył jej dwie sztuki, ale różniące się między sobą na tyle by mógł je rozróżniać.

HITY świat

NINTENDO	SATURN	AMIGA	PC CD-ROM	PC	PLAYSTATION
1. STARWING	1. PANZER DRAGOON 2	1. SWOS	1. C&C	1. DOOM II	1. TEKKEN 2
2. THE FLINSTONES	2. SEGA RALLY	2. GLOOM DELUXE	2. WING COMMANDER IV	2. X-WING	2. WIPE OUT
3. MORTAL KOMBAT 2	4. DAYTONA USA	3. FIFA INT. SOCCER	3. RIPPER	3. SIM CITY 2000	3. RIDGE RACER
4. ANIMANIACS	5. VIRTUA HYDLIDE	4. ULT. SOC. MAN.	4. ANGEL DEVOID	4. ULT. DOOM	4. TOSHINDEN 2
5. PRIMAL RAGE	6. MYST	5. SENSIBLE GOLF	5. DESTRUCTION DERBY	5. FIFA INT. SOC.	5. RAYMAN
6. RISE OF THE R.	7. SHINOBI-X	6. COLONIZATION	6. DUKE NUKEM 3D	6. FLIGHT SIM. 5.0	6. RAPID RELOAD
7. D. KONG COUNTRY 2	8. VIRTUA COP	7. S. SKIDMARKS	7. THE 7TH GUEST	7. SWOS	7. MORTAL KOMBAT 3
8. S. MARIO KARTS	9. PANZER DRAGOON	8. COMB. CLASSIC 3	8. 3D LEMMINGS	8. ALADDIN	8. 3D LEMMINGS
9. ADDAMS FAMILY	10. BUG	9. W. CUP YEAR '94	9. EF2000	9. PREMIER MAN. 3	8. D
10. BATMAN RETURNS		10. PLAYER MAN. 2	10. REBEL ASSAULT	10. ULT. SOC. MAN.	9. JUMPING FLASH!
					10. AIR COMBAT

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	PEGASUS
1. JUSRASSIC PARK	1. LASER SQUAD II	1. GLOOM DELUXE	1. C&C	1. TECHNUS	1. GOAL 3
2. FANT. ADV. DIZZY	2. PIRATES	2. BREATHLESS	2 WING COMMANDER IV	2. AD 2044	2. BATMAN RETURNS
3. MORTAL KOMBAT II	3. LIGA POLSKA	3. THE SETTLERS	3. CIVILIZATION II	3. CYWILIZACJA	3. JURASSIC PARK
4. DOUBLE DRAGON 3	4. TURRICAN 3	4. CIVILIZATION	4. DUKE NUKEM 3D	4. ROCKMAN	4. S. STREET F. 3
5. HOME ALONE II	5. TRIADA	5. GLOOM	5. SETTLERS II	5. NAJEMNIK II	5. FAN. ADV. DIZZY
6. BATMAN RETURNS	6. KLĄTWA	6. CYTADELA	6. CON. OF T. N. WORLD	6. MIECZE VALDGIRA II	6. GOAL!
7. S. STREET F. III	7. MAN. PIŁKARSKI	7. S.W.O.S.	7. FIFA 96	7. PATROL	7. NORTH&SOUTH
8. BATMAN II	8. ELVIRA II	8. SKAUT KWATERM.	8. POLANIE	8. KUPIEC	8. SILENT SERVICE
9. CAPTAIN PLANET	9. SLATERMAN	9. TEENAGENT	9. SKAUT KWATERM.	9. KSIĄŻĘ	9. TINY TOON
10. GOAL 3	10. WŁADCY CIEMNO.	10. UFO	10. ANVIL OF THE DAWN	10. INNY ŚWIAT	10. GHOSTBUSTERS II

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	PEGASUS
1. SOCCER	1. FIST FIGHTER	1. KAJKO I KOKOSZ	1. KAJKO I KOKOSZ	1. LIGA POLSKA	1. KING KONG 3
2. BOMBERMAN	2. TARZAN	2. DOMAN	2. COLORADO	2. RIOT	2. KARATEKA
3. SLICKS	3. HANS KLOSS	3. AGENT CZESIO	3. ZOOL	3. MASTER HEAD	3. CONAN
4. KING KONG 3	4. GWIEZDNY MAN.	4. JANOSIK	4. PRAWO KRWI	4. REBOUND	4. TURTLES
5. GALAXIAN	5. INT. SOCCER	5. ARABIAN NIGHTS	5. COLGATE	5. UPIÓR	5. CONTRA

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średnio-zaawansowanego w po- sługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:
Liste Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.
Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.
Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".
Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.
Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:
– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 5 października 1996 r.
– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-16551**
. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

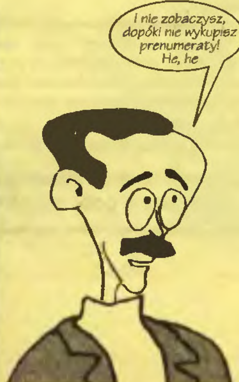
Warunki prenumeraty:
- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerate zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:
- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:
- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:
- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).





Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

① Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 31.07.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Miasto

Ulica, nr

Nazwisko

Imię

Słownie zł ....

Zł ....

Odcinek dla poczty

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Miasto

Ulica, nr

Nazwisko

Imię

Słownie zł ....

Zł ....

Odcinek dla posiadacza rachunku

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Miasto

Ulica, nr

Nazwisko

Imię

Słownie zł ....

Zł ....

Odcinek dla banku

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Miasto

Ulica, nr

Nazwisko

Imię

Słownie zł ....

Zł ....

Potwierdzenie dla wpłacającego

TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel./fax:(0-22) 773-19-82
tel. (0-90) 29-71-65

Sprzedaż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

Termin realizacji:

Czynne 7 dni w tygodniu ! **TYLKO 5 DNI !!!** Najniższe ceny

Przedstawiamy fragment naszej oferty:

Gry Komputerowe:

IBM PC

	Ceny w zł.
7 dni 7 nocy	39,00
Bastion	**49,00**
Body Slamwrestling	24,00
Dune II	53,00
Iahar III	**44,00**
Kajko i Kokosz	48,00
Klik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	**37,00**
Pinball Illusion	68,00
Prawo Krwi	**35,00**
Polanie	**53,00**
Soltys	34,00
Ufo:Enemy Unknow	38,00
Worms	**110,00**

IBM PC-CD ROM

Abuse	127,00
Acces of the Deep	65,00
Actua Soccer	115,00
Alien Odyssey	119,00
Angel Devoid	133,00
Anvil of Dawn	**138,00**
Brain Dead 13	102,00
Caesar II	**127,00**
Chronomaster	145,00
Command & Conquar - scenariusze	**tel.**
Concueror A.D. 1086	**127,00**
Conquest Of The New World	**142,00**
Crusader-No Remorse	127,00
Cybermage	127,00
Cywilizacja II	**127,00**
Day Dark Forces	75,00
Descent II	**142,00**
Dogs	64,00
Duke Nukam 3D	**127,00**
Euro Fighter 2000	**181,00**
Fantasy General	139,00
Fifa Soccer ,96	127,00
Foltball Limited	163,00
Gabriel Nights II	**168,00**
Game Gun + Crime Patrol	161,00
Grand Prix Manager	127,00
Grang Prix 2 Formula 1	**tel.**
Heros of Might and Magic	151,00
Johny Bazookalone	113,00
Kingdom O'Magic	151,00
Knight's Chase (Time Gate)	130,00
Lion	140,00
Lords of the Realms	77,00
Master Lu	145,00
Mc Kenzie (6CD)	**121,00**
Megarace	24,00
MegaTriPack	65,00
Mortal Kombat III	171,00
NBA Live '95	**127,00**
Need for Speed	127,00
Offensive	**129,00**
Psychic Detective	127,00
Rebel Assault II	181,00
Red Ghost	103,00
Screamer	127,00
Sea Legends	151,00
Sensible World of Soccer	122,00
Shellshock	**112,00**
Shivers	127,00
Silent Hunter	**157,00**
Soccer Stars '96	102,00
Stonekeep	**133,00**
Strip Poker Pro	130,00
Swat - Police Quest V	**139,00**
Tekwar ("William Shantar's")	140,00
Terminal Velocity	58,00
The Dig	150,00
This Means War	**127,00**
Thunderhawk II - Firestorm	151,00
Top Gun	**139,00**
Torin's Pasage	127,00
Touche-Adventures of D-5th Muscetores	96,00
Warchammer	57,00
Warcraft II	138,00
Wayne Gretzky	**131,00**
Wing Commander IV	**181,00**
World Rally Fever	121,00
Worms	133,00
Worms Reinforcements	**66,00**
WWF Wrestlemania	112,00

AMIGA

Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Colonizacja	**81,00**
Desert Wolf	**42,00**
Doman	32,00
Dune II	53,00
Eskadra	**24,00**
Ishar III	41,00
Jurasic Park	**52,00**
Kajko i Kokosz	37,00
Liga Polska Manager '96	**37,00**
Metal Kombat	35,00
Prawo Krwi	35,00
Raid przez Polskę	**30,00**
Red Baron	**47,00**
Sensible World of Soccer 95/96	78,00
Shadow Fighter	**48,00**
Soccer Stars '96	**87,00**
Worms	**96,00**

Gry Komputerowe:

CD-32

	Ceny w zł
Alien Breed 3D	**117,00**
All Terrain Racing	72,00
Arcade Pool	51,00
Fire & Ice	44,00
Gloom	71,00
Guardian	45,00
Kingpin	49,00
Microcosm	67,00
Pinball Illusions	**59,00**
Roadkill	50,00
Sensible Soccer	41,00
Soccer Superstars	57,00
Speris Legacy	97,00
Subware 2050	93,00
Summer Olympix	45,00
Super Memo PL	**78,00**
Super Skidmarks	68,00
Trolls	45,00
Univers	48,00
Worms	**110,00**

Programy Użytkowe:

IBM PC

MS-Dos 6.22 Retail Upgrade	172,00
Windows 95 PL 3,5"	**498,00**
Windows PL Update CD-ROM	**308,00**
Windows 3.11 PL 3,5"	376,00
Windows 3.11 AddOn PL 3,5 "	140,00
Word for Windows 8.0 PL 3,5"	848,00
Word for Windows 95 PL 3,5"	852,00
Word Translator for Windows 3.0	143,00
Excel for Windows 5.0 PL 3,5"	848,00
Excel for Windows 95 PL 3,5"	852,00
Works for Windows 3.0 PL	298,00
Office for Windows 4.2 PL	1288,00
Office Professional for Windows 4.3 PL	1544,00
Super Memo 7.5	170,00
Euro Plus+Pro (3CD - nauka j. angiel.)	**480,00**

Już w sprzedaży: konsola

SONY PlayStation

także w formie wysyłkowe

Posiadamy w sprzedaży następujące gry: **Actua Soccer**,Agile Warrior F111X,Air Combat,**Alien Trilogy, Alone in the Dark (Jack is Back),** Assault Rings, **Criticom**, Cyber Sled, CyberSpeed,**"D"**,Destruction Derby, Discworld,Doom, Extreme Games, **Estreme Pinball**,Fifa Soccer'96, **Galaxy Fight, Gex**, Goal Storm, **Heberekes Portfolio**,Hi-Octane, Johny Bazookatone,Jumping Flash, Jupiter Strike, Klieak the Bload Krazy Iwan, Lemmings 3D,Loaded, Lone Soldier,**Magic Carpet,Mickey's Wild Adv.**,Mortal Kombat III,**NBA in the Zone**,NBA Jam,**Need for Speed**, Novastorm,Parodius,PGA Tour Golf '96,**Philosoma,Power Serve, Psychic Detective,**Raiden Project, Rayman,**Revolution X,**Ridge Racer, **Road Rash,**Shockwave Assault, Starblade, Street Fighter Movie, Striker '96, Tekken,Theme Park, Thunderhawk **II**, Toshinden, Total Eclipse Turbo,**Total NBA,** Twisted Metal,Warhawk,**Wing Commander III** Wipeout,**World Cup Golf,**Worms, WWF Wrestlemania, X-Com Enemy Unknow, Zero Devide i wiele innych ..

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen konsol oraz ich oprogramowania prosimy o kontakt telefoniczny lub listowny.

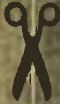
Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:



HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



SHITY

1
2
3
4
5
6
7

...pole do popisu? POLE DO POPISU! NIEKTÓRZY POTRAFIĄ. *A TY?*







SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 06/96

IMIE I NAZWISKO:..........

ADRES:..........

....

KOD:.......... MIASTO:..........

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

Listy

ZWRACAM SIĘ Z UPRZEJMA PROŚBĄ O WYDRUKOWANIE TEGO TEKSTU NA ŁAMACH WASZEGO PISMA, LUB PRZYNAJMNIEJ SKORZYSTANIE Z NIEGO I PODJECIE TEMATU Z GÓRY DZIĘKUJĘ

Dnia 16 kwietnia br. odwiedziłem targi Infosystem, a przy okazji wystawę Labirynt '96. Wystawa ta (czy też minitargi) poświęcona była grom. Można było tam pograć i kupić stare, nowe, polskie i zagraniczne gry. Jako stary gracz i zapalony komputerowiec nie mogłem tam być i nie kupić sobie jakiejś gry. Postanowiłem kupić grę polską, ponieważ uważam, że i na naszym rynku powinny istnieć firmy zajmujące się tym procederem (bez moich pieniędzy byłoby to niemożliwe). Hasło „Dobre bo polskie" pasowało mi tu w 100%. Niestety tylko pasowało (czas przeszły).

Kupiłem grę „Prawo krwi" firmy TECHLAND z Parczewa. Ładne pudełko, ciekawa tematyka i możliwość zakupu dobrze zrobionej polskiej gry zaważyła na wyborze. Na okładce przeczytałem m.in.: gra zawiera 6 poziomów walk ulicznych, 3 poziomy strzelaniny i 2 poziomy „szalonych pościgów" po ulicach miast. Byłem z siebie dumny i zadowolony, że kupiłem grę polską i na dodatek tak dobrze się zapowiadającą.

Po otwarciu pudełka i przeczytaniu „mini" instrukcji (mój pierwszy szok, ponieważ takiego g.. jeszcze moje oczy nie widziały!) zapowiadało się mimo wszystko ciekawie. Niestety, wybuch nastąpił w momencie odpalenia gry. Gra=szmelc – pierwszy wniosek, ale nienajgorszy!!! Firma TECHLAND oszukała wszystkich, zrobiła świństwo czy jak to tam można jeszcze gorzej nazwać. Zamiast obiecanych 11 poziomów tylko 6, zamiast bajerów, lepiej nie mówić co. Brak wszystkiego, za co zapłaciłem (przez chwile myślałem, ze im się pudełka pomyliły). Ogólnie gry na Atari 65, czy Commodore są o niebo lepsze. Wszystko byłoby OK, gdyby tak było napisane na pudełku lub choćby w instrukcji. Mówię sobie: nie dam się nabić w butelkę, a że Parczew jest niedaleko od mojego miasta, to wsiadłem na rower i pojechałem do oszusta czyli firmy TECHLAND. I co?

Zostałem po prostu olany. Szef firmy, która tworzy i sprzedaje gry patrzył na gracza jak na gorszy gatunek człowieka. Gracz (na którym zarabia) był dla niego ZEREM. Żadnych wyjaśnień, żadnych przeprosin, jedyna rzecza która się dowiedziałem to to, że gra była przewidziana na Amigę (ja mam PC), a potem już im się nie chciało zmieniać pudełka (ano pewnie, bo po co mówić komuś, że te wersje tak się różnia: z 11 tylko 6, o strzelaninie można pomarzyć, grafika i poziom trudności zerowy – grę ukończyłem w 10 min., niechaj płaci, a potem to już jego sprawa). Niestety, to jeszcze nie najgorsze.SZEF FIRMY TECHLAND POWIEDZIAŁ: ZE WSZYSTKIE FIRMY KOMPUTEROWE, A W SZCZEGÓLNOŚCI POLSKIE STOSUJĄ TAKIE PRAKTYKI!!! Jeśli to prawda, to chroń nas Boże. Poczułem się tak jak ktoś, kto doszedł do końca gry i został zabity!!! To oszustwo nie może przejść bez echa!!!

Jeżeli wszystkie firmy komputerowe będą tak postępować jak firma TECHLAND SOFT z Parczewa, to myślę, że ani jeden polski gracz nie kupi polskiej gry. Gdybym wiedział wcześniej że wersje amigowa i na PC się różnia, mógłbym mieć pretensje tylko do siebie, a tak ja – polski gracz, zostałem oszukany przez firmę, która ma produkować dla mnie! Już nigdy nie kupię gry firmy TECHLAND i dzięki jej działalności chyba nie będę już kupował polskich gier (chyba, że otrzymam zapewnienie od innych polskich firm komputerowych, że oni nie stosują podobnej praktyki).

OGŁASZAM BOJKOT FIRMY TECHLAND SOFT Z PARCZEWA ORAZ JEJ PRODUKTÓW. NIECHAJ FIRMA, KTÓRA NIEGODNA JEST NOSZENIA NAZWY FIRMY KOMPUTEROWEJ NIE OSZUKUJE JUŻ WIĘCEJ POLSKICH GRACZY I NIECHAJ NIE PSUJE REPUTACJI INNYCH POLSKICH FIRM!!!

GRACZ, KTÓRY NIE DA SIĘ ZROBIĆ W BALONA
Piotr Drygas

BEZ WYJŚCIA

Chciałbym Was prosić (...) cobyście (...) pomogli mi wyzbyć się tzw. sprzętu zwanego Commodore Amiga CDTV (to takie czarne, co się często kurzy). Oczywiście nie dziękuję, ponieważ i tak s... (cenzura obcojęzyczna) z tego wyjdzie.
Pol.S.King III

Robimy czasem rzeczy niemożliwe, ale w sprawie cudów prosimy się zgłaszać do najbliższej świątyni.

CZARNA ROZPACZ

Jakiś czas temu dostałem w prezencie komputer Atari 520 ST(...). Chciałem kupić sobie jakieś gry. Byłem w paru sklepach, ale tam powiedzieli mi, że na Atari 520 ST nie mają już gier. Postanowiłem napisać do Was i zapytać czy nie wiecie, gdzie mógłbym je dostać.
Piotr Potocki

Mamy dla Ciebie smutną wiadomość. Nie znamy sklepów, gdzie można byłoby dostać coś na Twój komputer. Jedynym wyjściem jest giełda komputerowa (może jest jakaś koło Ciebie) i wymiana z kolegami. Gdybyś miał dostęp do Internetu, znaleźlibyśmy jeszcze jakieś wyjście, a tak to po prostu można się załamać.

CZĘSTOTLIWOŚĆ

Czy TOP SECRET będzie kiedyś ukazywał się częściej?
Michał Semrau

Mamy nadzieję, że nie (kiedyś trzeba pożyć, a nie tylko grać i pisać, grać i pisać). Jakby to zresztą wyglądało, gdybyśmy jako dziennik numer poniedziałkowy wydawali w piątek? Na razie (ostatnio z sukcesami) walczymy więc z terminowością ukazywania się TS w kioskach.

DOWÓD NA ISTNIENIE

Czy gra „Lords of the Realms" jest na Amigę 600? Jeśli tak, proszę podać dystrybutora i jego adres.
Rocky Woods

Nie możemy jednoznacznie powiedzieć, że nie istnieje. Z pewnością nie ma tego w katalogu produktów firmy MarkSoft, która sprzedawała wszystkie starsze produkcje firmy Impressions.

HMM...

Mam Amigę 600 (bez rozszerzeń). Niedawno kupiłem sobie grę pt. „Cytadela". Niestety, aby animacja była płynna, muszę: wyłączyć podłogi i sufity, zmniejszyć ilość detali, zmniejszyć okno gry do numeru drugiego (ok. 6 cm x 10 cm). Granie w takich warunkach nie jest specjalną atrakcją. Chciałbym dowiedzić się czy do mojej Amigi można dokupić jakąś rzecz (koprocesor, pamięć FAST, jakąś kartę czy coś innego), dzięki której „Cytadela" chodziłaby szybciej. Jeśli istnieje coś takiego i można to zainstalować w A600, to ile to kosztuje (około)?
Wiemy Czytelnik

Podstawowym problemem jest to, że z A600 więcej się nie wyciśnie. Nie ma żadnych pamięci, dopalaczy i innych wynalazków, które skłoniłyby „Cytadelę" do szybszej pracy. Aby gra chodziła szybciej, musiałbyś zmienić procesor, a w przypadku Amigi oznacza to wymianę kmputera. Innej drogi nie ma.

JAK...?

Mam swoją pociechę, Amigę 500. Mam dość starą grę „Alien Breed 92". Mam też stary TOP SECRET z września/października 1992 z opisem tej gry, ale nie ma w nim nic o tym, jak wejść do Indeksu.
Paweł Puławski

Spacją.

KISZKA

Po co jest „Kiszka"?
Stunts

Gromadzi odpady umysłowe.

KU PAMIĘCI

Czym różnią się pamięci 8-bitowe od 32-bitowych i 32-bitowe od 36-bitowych.
Maciej Sachaj

Pamięci 8-bitowe różnią się od 32-bitowych szybkością dostępu. Do tych pierwszych dane są wczytywane w porcjach po 8 bitów, do tych drugich – po 32 bity. Pamięci 36-bitowe posiadają jeszcze po cztery bity kontroli parzystości, wykorzystywane np. w starych płytach pentiumowych.

NIEDOBORY

Zbieram od wielu miesięcy na grę „Stonekeep", ale jest ona droga, a mi to zbieranie nie idzie za dobrze. Oddaje makulaturę, gram w Lotto, ale nic. Dlatego błagam o wspomożenie finansowe albo przysłanie mi na CD „Stonekeepa", albo przynajmniej jakiegoś szerlera.
Bartłomiej Oczko

Cóż, pozostaje tylko współczuć. Radzimy jednak zrezygnować z Lotto i skupić się na makulaturze.

NIESMACZNE JABŁUSZKO

Czy istnieje komputer PC i Mac w jednym (słyszałam coś o Power MacPC)? Jeśli tak, to czy warto go kupić? Dlaczego gry na Maca są droższe niż na peceta?
DooMarta

Ostatnio widzieliśmy jednego MACa Power PC i chodzi wolno jak nieszczęście, za to kosztował około 5000 zł. Ja bym tego nie kupiła, choć fani Maca mogą się na mnie obrazić. A gry droższe są dlatego, że tych komputerów jest mniej, więc i gry mają mniejsze nakłady.

NOWE AMD

Czy procesor AMD 5x86 90 MHz jest szybszy od Pentium 75 MHz? Ile pamięci podręcznej posiada AMD 5x86 90? Czy istnieje szybsza wersja procesora AMD 5x86?
Desperato

Mówiąc szczerze nie słyszeliśmy nic o procesorze AMD 5x86 90 MHz, mimo iż kłopotów ze słuchem nie mamy. Słyszeliśmy za to o procesorach AMD 5x86 taktowanych zegarami 133 i 166 MHz. Oba posiadają 16 KB pamięci cache.

ODSIECZ

Seniorito Claro! Skoro Ty nie możesz, to ja nazywam pana Davida II Cooperfielda (chyba to jakaś karykatura tego prawdziwego) męską szowinistyczną świnią. Powołuję także do życia TAJNĄ PARTIĘ WALKI z JAWNĄ PARTIĄ WALKI

z TAJNĄ PARTIĄ FEMINISTEK o ODNOWĘ w TOP SECRET.

Aśka

Dziękuję za słowa wsparcia. Mówiąc szczerze należało mu się. A z partii najbardziej lubię partię szachów.

PECHOWY ORYGINAŁ

Jestem posiadaczem „Ligi Polskiej '95" i wszystko byłoby dobrze, gdyby gra chciała działać. Robiła to zresztą do niedawna i w razie awarii poszedłbym do kolegi i przegrał gierke jeszcze raz, ale niestety mam oryginał i to zarejestrowany oryginał.

Kiedy po rozpoczęciu sezonu gram mecz (w save'ach dzieje się tak samo), po jego zakończeniu pojawia się normalny ekran gry, ale gdy kliknę mychą na jakąkolwiek ikonę, to pojawia się czarny ekran, Sound Blaster rzępoli w tle, a komputer grzebie po dysku i nic.

Próbowałem już wszystkiego: reinstalowałem program, zmieniałem konfigurację pamięci, odpalałem z dysku startowego, dałem nawet na tace w kościele i nic.(...)

Czy kwalifikuje się toto do reklamacji? Czy mogę zarządać zwrotu pieniędzy (od MarkSoftu)? Czy MarkSoft przygotowuje „Ligę Polską '96" na PC, a jeśli tak, to czy mogę wymienić u nich moją wersję na nowszą (nawet testową) za ewentualną dopłatą?

Sosenek

Program najwyraźniej padł na dyskietce. Przywilejem każdego właściciela legalnego softu jest zrobienie kopii zapasowej na wypadek padu nośnika. Jak widać nie skorzystałeś z tej możliwości. Jeśli, jak piszesz, gra wcześniej działała, nie można obarczać za pad dyskietki firmy sprzedającej program. Nie dostaniesz więc zwrotu pieniędzy. Update do nowszej wersji za dopłatą też raczej nie wchodzi w grę (takich rzeczy się nie praktykuje). Jedyną nadzieją jest udanie się z pudełkiem i jego całą zawartością do firmy MarkSoft i poproszenie o skopiowanie gry na własny nośnik. Może się uda.



Señiorita Clara

PLAN

Czy planujecie zwiększenie objętości TS?

Jaworznianin

Dobrze to ująłeś. Planujemy. I to już od dłuższego czasu.

PORÓWNANIE

Żywiec to nie jest zad... (cenzura na podst. art. 7 # 2 Kodeksu Etyki Redakcji TS). Przecież ostatnio był tu Papież. To dlaczego u nas TOP SECRET wychodzi z miesięcznym opóźnieniem?

Staszek

Warszawa też nie jest zad... (cenzura na podst. art. 7 # 2 Kodeksu Etyki Redakcji TS), choć ostatnio Papieża tutaj nie było (mamy za to cały czas prezydenta i stąd może Papież nas omija). Pomimo tego u nas też do niedawna TS wychodził pod koniec miesiąca.

POZORNY DYLEMAT

Zastanawiam się czy kupić „Dooma II" czy „Duke Nukema 3D".

M.B.

Naprawdę nie wiem nad czym dumasz. „Doom II" to nic innego jak popłuczyny po „Doomie" zrobione po staremu (320x200x256). „Duke Nukem 3D", jakkolwiek należy do rodziny doomowatych, jest zdecydowanie czymś lepszym, wnosząc do gatunku sporo nowych elementów i mając świetną oprawę graficzną i dźwiękową (por. opis w tym numerze). Najlepszym argumentem jest fakt, że od dłuższego czasu pracownicy naszego wydawnictwa zostają po godzinach urzędowania. by grać w „Duke'a" do późnego wieczora po sieci.

PROGRAM WIDMO

Kiedy wreszcie pojawi się Wasz program na Canal+?

Tymek z Jeżyc

Odpowiedź na tę chwilę brzmi: NIGDY. Canal+ przechodzi szeroko zakrojoną reorganizację połączoną z rotacją i rekombinacją i póki co będzie z Gawronem i Sir Haszakiem „w kontakcie". To samo usłyszał Sir Haszak w 1984 roku od jednej redaktor w telewizji państwowej (obecnie publicznej) i od tej pory nie ma od niej żadnych wieści, więc wszyscy w redakcji starcili nadzieję. Prędzej na srebrnym ekranie pojawi się Emilus (szczegóły pod wstępniakiem).

PROCEDURA

Czy można przysłać do Was kopertę zwrotną zaadresowaną, ze znaczkiem, na kartce papieru napisać kilka pytań, a Wy odeślecie mi odpowiedzi?

ZEUS

W zasadzie nie. Jeśli miałabym odpisywać na Wasze listy indywidualnie, musiałabym się zatrudnić tu nie na umowę zlecenie, ale na 5 etatów. Listów przychodzą bowiem całe sterty (to nie jest uwaga krytyczna). Dlatego nie odpisujemy indywidualnie, chyba że sytuacja jest naprawdę wyjątkowa.

PRZENIKANIE PLANÓW

Gram w „Misję Harolda" i dochodzę do statku kosmicznego. Duch mi mówi, że muszę wpisać kod z instrukcji. Problem w tym, że ja nigdzie nie mogę jej znaleźć, a byłem we wszystkich planszach. Pomóżcie!

Bugs B.

Na Twoim miejscu szukałabym instrukcji w pudełku, chyba że już je wyrzuciłeś.

SKUTECZNE ZABEZPIECZENIE

Czy przypadkiem wiecie jak uruchomić grę „Najemnik-Powrót". Po załadowaniu jest graficzka... a potem wyskakuje tekst, żeby podać jakiś wyraz z tego wersu, tej linijki. W opakowaniu gry nia ma żadnych informacji o takim zabezpieczeniu

Paweł Lis

Trzeba zadzwonić do wydawcy gry i zwrócić mu delikatnie uwagę, że jest brakorobem i produkuje buble. Zanim się jednak wyrazi tę opinię należy zapytać, w jaki sposób mogłoby się otrzymać kody będąc posiadaczem legalnej wersji programu. Po słowach krytyki można się już niczego nie dowiedzieć (wydawcy to delikatne istoty). Swoją drogą widać, że walka z piractwem weszła na nowe tory.

STACJA C64

Mam zamiar kupić stację dysków 5.25 do Commodore C64. Dlatego interesuje mnie:

1. Cena takiej stacji.
2. Różnica cen programów na kasecie i na dysku.
3. Gdzie można kupić „Street Fightera 2" w wersji dyskowej?

Sergio

1. Od 100 do 250 zł.
2. Nie ma.
3. Legalnie w Niemczech lub w Wielkiej Brytanii. U nas legalnie nigdzie.

STRASZNA RZECZYWISTOŚĆ?

Twoje teskty o sprzęcie załamały mnie do końca – wyglądam teraz jak magnes. Mam 386SX/33, 4 MB RAM, 80 MB HDD, SVGA 512 KB i cieszę się, że mam tyle. Pascal i Assembler ruszają i mnie to wystarcza. Ale jak słyszę prawdę prosto w oczy, to mi z żalu włosy więdną.

Caminoix Cracoviensis

Ja co prawda nie gram w Pascala i Assemblera, ale jeśli Ty to lubisz i chodzi to u Ciebie poprawnie, nie masz czym się łamać.

WIERSZE NAJSZCZERSZE

TOP SECRET jest cienki,
TOP SECRET jest zły,
TOP SECRET opisuje słabe gry.

Grabarz

Pozwolisz drogi mój kolego,
Że powiem Ci dla dobra Twego
W imieniu całej naszej grupy,
Iż Twoje wiersze są do...

WYOBCOWANIE

Czytam Wasze czasopismo (...) i jeszcze nigdy nie znalazłam (...) w nim listu od dziewczyny.

Aśka S.

Od czasu do czasu się pojawiają. Często pisze KiC.I.A., czująca do mnie awersję Patsy, a także parę innych dziewczyn. Nie jesteś sama.

WYMAGANIA

W wymaganiach (tych w metce – przyp. s.C.) pisze only PC end nasing mor. (...) PC, to Wy wieta, może być XT, AT, 386, 486, Pentium lub P6.

CHI(PS)PIS

Jeśli zdarzyło nam się napisać PC, to powinno to oznaczać PC AT (286). Tak czy inaczej postaramy się wyrażać ściślej.

ZŁOTY INTERES

Posiadam ZX Spectrum i jestem z niego zadowolony. Ostatnio przyszło mi na myśl, żebym mógł go zamienić na: PC 486 DX, CD-ROM. Windows 95, procesor Pentium, mouse, SB, 12 MB RAM. Lecz nie wiem czy mi się opłaca. Posiadam w końcu ZX Spectrum i magnetofon.

PX'men

Z pewnością Ci się to nie opłaca, chyba że zamieniłbyś się na ZX 81 lub kalkulator niezbyt programowalny Borek. Z obu będziesz z pewnością wielce zadowolony.

Zgodnie z panującą tendencją na listy odpowiadała señorita Clara, przy niezmiennie wydatnej pomocy specjalistów w osobach BadJoya i Naczelnego.

JAK TWORZYĆ OPISY?

Na to pytanie postaram się odpowiedzieć, dając kilka wskazówek, już za miesiąc. A teraz chciałbym powrócić do kwestii, która wypłynęła podczas niedawnych targów w Warszawie – „Gambleriady".

Jeden z naszych czytelników zwrócił uwagę, że nie powinienem wymagać, aby opisy pojawiające się w tej rubryce, dotyczyły tylko gierek dostępnych na terenie Polski, przy udziale legalnych dystrybutorów. Pozwólcie, że się trochę z tego wytłumaczę, choć tak naprawdę do końca tego poglądu w praktyce nie stosuję. Postawcie się jednak w sytuacji pisma, które propaguje walkę z kradzieżą oprogramowania. Drukując opisy starych programów, które nie mają szansy na legalnego dystrybutora, stawiamy Was w sytuacji, że jesteście zmuszeni do szukania alternatywnych dróg. Ale nic to, za miesiąc obiecuję receptę na dobry opis. Koniec tego smęcenia, wszystko ma swoje granice.

Dean

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD

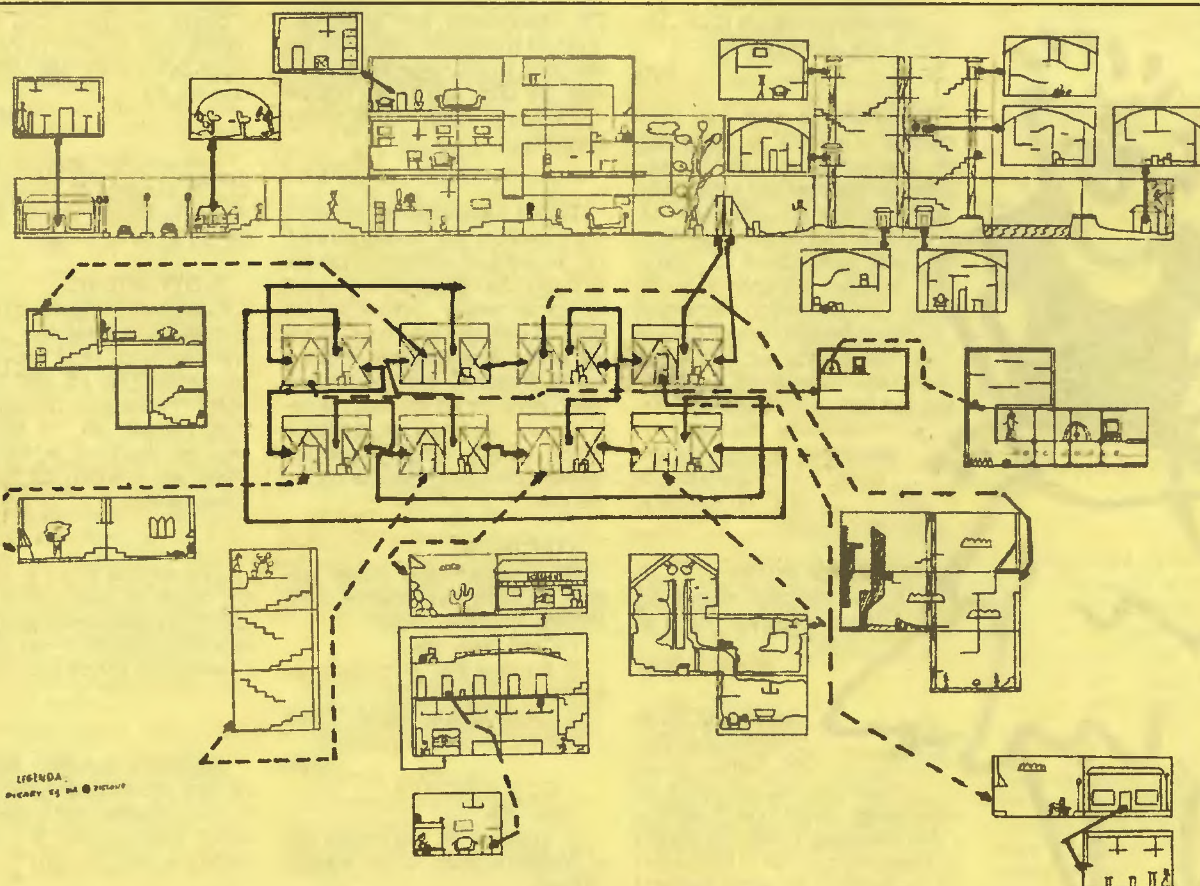
Opis czynności wymaganych do przejścia gry:

1. Okulary przeciwsłoneczne załóż, gdy będziesz przechodził koło strażnika (są one w samochodzie).
2. Słownik daj Pippie – teraz dogadasz się z Tarzanem (słownik jest na peryferiach).
3. Kluczem francuskim uruchomisz windę (jest w domku na drzewie).
4. POM-POM daj lali w sklepie (ale nie za ulicą szybkiego ruchu, tylko znowu na peryferiach). Trzeba kluczem otworzyć drzwi i za ulicą, gdzie siedzi gostek na motorze jest sklep – to właśnie tam). Da Ci w zamian jedzenie dla papug.
5. Z żarciem dla papug idź na drzewa do domku i gdy to wypuścisz papuga poleci do jedzenia. Papugę trzeba doprowadzić do pirata.
6. Kurtkę (jest w domku) zanieś gostkowi na motorze – da Ci w zamian pompkę.
7. Mając pompkę i balon (jest on na 1 piętrze w budynku) możesz przelecieć na drugą stronę rzeczki.
8. Kwiatek daj Pippie, da Ci klucz do pokoju szefa (kwiatek jest z drugiej strony rzeczki).
9. Serce (jest w pokoju z teleportem) daj Doroty w krainie Oz.
10. Wszystkie części ciała zanieś do pracowni Einsteina.
11. Aby zniszczyć opadające beczki, trzeba mieć młotek
12. Gorylowi daj butelkę bananowego picia zakupioną za 1$ u sprzedawczyni, za ulicą szybkiego ruchu.
13. Za pomocą noża oswobodź kibietę. Da Ci medal.
14. W pracowni Einsteina musisz mieć gumową rękawiczkę i 1$. Po złożeniu człowieka na windzie wrzuć dolca do maszynki. Przełącz dolną wajchę i idź na górę, teraz górną wajchę. Potem wyłącz i na dół.
15. Mózg daj Dorocie w krainie Oz. Piłkę (w domku na drzewie) daj diabłowi w pracowni Einsteina.
16. Medal daj Dorocie w krainie Oz, da Ci ręcznik.
17. Karty, monetę i list gończy daj gostkowi w salonie.
18. Karty i monetę daj szeryfowi – wyśle Cię do więzienia.
19. Gumową rękawiczką podnieś znaczone karty i dolca.
20. Wyrzuć rękawiczkę, podnosząc od razu list gończy.
21. To wszystko daj szeryfowi – da Ci beczkę prochu.
22. W salonie na górze jest „laska", która da Ci listy, a Ty je dasz szeryfowi – dostaniesz lizaka.
23. Przeteleportuj ręcznik od Doroty.
24. Przeteleportuj się z magiczną butelką (jest na ostatnim piętrze, stajesz się niewidzialny), przejdziesz wtedy koło czarodzieja i weźmiesz detonator.
25. Beczkę prochu postaw koło sejfu w pokoju szefa.
26. Detonator użyj za drzwiami.
27. W sejfie są role, lecz nie ma do nich ludzi.
28. Mając rolę i Oskara zwerbujesz do filmu jedną osobę. Daj Oskara każdej osobie, z którą wcześniej rozmawiałeś (musisz mieć rok).

Koniec

Marek Dedek

Komputer: Commodore 64



CHWAT

Idź po złotą monetę i kołatkę. Następnie otwórz drzwi kołatką. Kucharzowi daj złotą monetę, w zamian dostaniesz tasak. Idź do drzwi, które otworzyłeś kołatką. Zejdź na dół i weź łopatę, ciastka oraz kawałek mapy. Daj głodnemu przed zamkiem ciastka, on w zamian podrzuci Cię do góry. Stamtąd weź łom. Łopatą odkop zasypany dół, a łomem zrób wejście. Następnie zejdź na dół, weź siekierę oraz narzędzia. Siekierę zostaw na moście, a narzędziami wyjmij klamkę z drzwi w zamku.

Weź klamkę i idź po tasak. Z tymi rzeczami wejdź do wcześniej odkopanego dołu. Klamką otwórz drzwi i weź olejarkę, a tasakiem przetnij sznurek. Teraz wyjdź stąd i idź do kopalni (w prawo). W kopalni weź dynamit i wysadź nim część podłogi. Wejdź tam, a następnie na lewo idź do studni i użyj przy niej olejarkę. Dostaniesz korbę, którą zanieś do żelastwa i dopasuj ją. Stąd idź po fajkę (kilka komnat na lewo) i po młotek (obok studni). Zostaw te rzeczy przed wejściem do kopalni. Następnie wejdź do niej po patyk (w górę i w lewo) i po ciężki klucz (na dół i w prawo). W zamku ciężkim kluczem otwórz drzwi i idź po piłę, po drodze weź kawałek mapy. Następnie zejdź na dół i w lewo – będzie tam woda. Stań przed nią i użyj kija. Następnie przesuń dźwignię (komnata w lewo i do góry). Teraz zanieś piłę na most i wróć do drzwi w zamku (tam skąd wziąłeś klamkę). Stamtąd trzy komnaty w górę, weź gwoździe i rękawice. Gwoździe zostaw przy wejściu do kopalni, a rękawicą przesuń gałkę w kopalni.

Następnie idź do podziemi zamku, weź worek mąki, kawałek mapy i deskę (w prawo). Worek mąki i deskę zanieś do wejścia do kopalni. Następnie znów idź do podziemi i weź stamtąd szklaną kulę oraz ciężki kamień. Kamień zostaw przed wejściem do kopalni. Możesz teraz wejść na górę. Daj szklaną kulę czarownicy. Następnie połóż młotek, gwoździe i deskę na pomoście, który znajduje się na zboczu góry. Pomost przedłużył się. Teraz weź worek mąki i idź na pomost, z którego możesz skoczyć na chmury. Na nich dotrzesz do balonu. Na chmurce przed balonem postaw worek mąki, a balon się obniży. Następnie idź po siekierę i fajkę, wkocz na balon i przeleć nim na „wyspę marynarza". Daj marynarzowi fajkę i siekierę. Teraz weź kokosy, które znajdują się na szczycie jednej z palm (aby je wziąć skacz po ukrytych platformach na palmach).

Z wyspy weź kokosy i siarkę, które zanieś do czarownicy. Następnie z wyspy weź kosę i zetnij nią trawę (na planszy gdzie zaczynasz grę). Dostaniesz słomę, którą zanieś czarownicy. Czarownica da Ci baranka, którego zanieś smokowi. Daj mu go, a on zniknie. Teraz idź raz w prawo do księżniczki, która da Ci mały kluczyk do skarbca (w podziemiach zamku). Idź do skarbca i weź stamtąd linkę i cudowny lek. Linką zdejmij flagę przy księżniczce. Weź flagę i piłę i zostaw przed wejściem do kopalni. Następnie skacząc po chmurkach weź z jednej nożyczki i wskocz do zamku. W zamku idź po smołę (raz w lewo, w górę i w prawo) – leży pod pajęczyną. Daj kolejno marynarzowi na wyspie: smołę, piłę, flagę i nożyczki. Masz już gotowy statek. Teraz wejdź na niego i ukończyłeś grę.

Marcin Narloch

Komputer: Commodore 64

GRACZA Uniwersytet

Jak nie zostać na dnie, albo krótki kurs historii submaryny.

Okręty podwodne na dobrą sprawę zaczęły się przed I wojną światową, jednak z jakiegoś powodu tamte czasy jak na razie nie doczekały się żadnego symulatora. Nie ruszając się od klawiatury powalczyć można dopiero w czasach o ponad dwadzieścia lat późniejszych i... w czasach nam współczesnych. Żadnych etapów pośrednich nie przewidziano, ani nie stwierdzono. Ma to zresztą swoiste uzasadnienie w ewolucji, jaką przeszły okręty podwodne w swoich dziejach. Zanim jednak o niej – kilka słów na temat środowiska, w którym operują.

Woda jest ciężka, lepka i nieściśliwa. Te jej trzy, czysto fizyczne, cechy powodują, że woda stawia znacznie większy opór w czasie ruchu niż powietrze i że na zanurzone w niej ciała działa ciśnienie tym większe, im głębiej się zanurkuje. Dodatkowo pod wodą nie da się używać wzroku, jako że nawet w najczystszej wodzie, używanej w laboratorium, widoczność nie przekracza kilkudziesięciu metrów, w morzu pełnym zawiesin, zanieczyszczeń i żyjątek widoczność zazwyczaj spada do kilku, kilkunastu metrów. W efekcie nie sposób przenieść przyzwyczajeń i sposobu myślenia z powierzchni do tego, co dzieje się bliżej dna.

W czasie II wojny światowej, a także wcześniej, okręty podwodne lepiej było określać mianem jednostek nawodnych z możliwością dania nurka. Powód był jeden, bardzo podstawowy: brak było dobrego źródła energii niezależnego od tlenu z powietrza. Okręty podwodne napędzane więc były silnikami wysokoprężnymi i spędzały większość czasu na powierzchni. Żeby móc pływać po powierzchni trzeba mieć odpowiednią konstrukcję, kształt kadłuba, falochron i relingi, stawiające spory opór kiedy już wreszcie cały pokład pokryje woda. Ten spory opór, w połączeniu ze stosunkowo niewielką ilością energii jaką dawało się zmagazynować w akumulatorach powodowały, że pod wodą można było spędzić najwyżej kilkanaście godzin i przemieścić się na odległość kilkudziesięciu mil, pod warunkiem płynięcia bardzo wolno (opór rośnie bodajże z sześcianem prędkości!)

Takie możliwości wymuszały taktykę walki, polegającą na znajdowaniu przeciwnika, płynięciu po powierzchni do momentu, w którym udało się znaleźć mu na drodze, dawaniu nurka i czekaniu na okazję do odpalenia torped. W szczególnych okolicznościach dawało się podpełznąć do celu, ale był to raczej wyjątek potwierdzający regułę, niż podstawowy sposób działania.

Sytuacja zmieniła się w latach pięćdziesiątych za sprawą dwóch wynalazków. Pierwszym był reaktor atomowy, praktycznie niewyczerpane źródło energii, który uniezależnił wreszcie napęd od tlenu atmosferycznego (dysponując odpowiednią ilością energii elektrycznej można bez problemu wyprodukować tlen dla załogi) i umożliwił przebywanie głównie pod wodą. Drugi wynalazek to kadłub typu Albacore (od nazwy pierwszego okrętu o tym kształcie) – w odróżnieniu od wcześniejszych, długich i wąskich, kadłub Albacore jest stosunkowo krótki i pękaty, przypominający łzę. Jak się okazało podczas testów, taki kształt kadłuba stawia znacznie mniejszy opór i zapewnia okrętowi znacznie większą zwrotność niż klasyczny. Teraz, kiedy okręt nie musiał już wypływać co chwila na powierzchnię, można już było zrezygnować ze wszystkich zbędnych elementów na jego pokładzie, tworząc po prostu obłe cygaro z mostkiem (kształt łzy zarzucono, jako zbyt skomplikowany konstrukcyjnie).

Pływanie pod wodą ma pewną rzadko docenianą zaletę – wymaga stosunkowo niewiele energii. Wbrew pozorom nie ma tu sprzeczności – wprawdzie opory związane z tarciem są duże, ale zmniejsza je odpowiedni kształt kadłuba, a równocześnie okręt płynąc nie tworzy wielkiej fali, której zbudowanie pochłania znaczącą część energii zużywanej przez dowolną jednostkę nawodną. Efekt – współczesne okręty osiągają bez większych problemów prędkości rzędu 30 węzłów, czyli ponad 50 kilometrów na godzinę, a niektóre potrafią przekroczyć 40 węzłów – oczywiście w zanurzeniu, na powierzchni są wyraźnie wolniejsze.

Zostały jeszcze dwie rzeczy, istotne dla każdego podwodniaka – torpedy i hydrofony. Na początku drugiej wojny światowej torpeda była głupią metalową rurą, potrafiącą płynąć prosto przed siebie. No, powiedzmy że potrafiła wejść na właściwy kurs i go utrzymywać, co wcale nie było banalnym osiągnięciem, ale trafiała w cel wyłącznie wtedy, kiedy jej prosta jak strzelił droga przecinała się w jakimś punkcie z drogą celu. Trafienie bynajmniej nie było łatwe. Sytuacja zaczęła się zmieniać, kiedy głowice torped wyposażono w coraz bardziej zmyślne układy hydrofonów, pozwalające na śledzenie dźwięków wydawanych przez cel. Nie muszę chyba dodawać, że udało się poprawić również wszystkie inne parametry torped – zasięg wzrósł przynajmniej dziesięciokrotnie, prędkość może nie aż tak znacznie, ale też kilkakrotnie.

Teraz hydrofony. Od czasów drugiej wojny światowej ich czułość wzrosła tak, że obecnie w sprzyjających warunkach umożliwiają usłyszenie obcych jednostek z odległości ponad stu kilometrów. To plus szerokie możliwości obróbki zbieranych w czasie płynięcia danych (w tłumaczeniu na polski: użycie komputerów) pozwala na śledzenie wszystkiego, co się dzieje dookoła z dużą dokładnością, bez konieczności używania peryskopu, który w czasie drugiej wojny światowej był praktycznie nieodłącznym atrybutem każdego ataku torpedowego. Współczesne okręty na ogół korzystają nie tylko z hydrofonów umieszczonych na kadłubie, choć te są podstawowe, ale również z kilkuset dodatkowych, umieszczonych na ciągniętej za kadłubem linie.

Wszystkie te zmiany spowodowały, że nie sposób porównywać ze sobą okrętów klasycznych (II WŚ) i atomowych (współczesnych), jakimi dane jest nam od czasu do czasu pływać po morzach i oceanach. Wprawdzie współczesne okręty klasyczne wyposażane są w te same typy torped i w zbliżone hydrofony do okrętów atomowych, jednak ze względu na napęd ciągle związane są z powierzchnią i raz na jakiś czas muszą wypłynąć.

Jak więc wyglądała taktyka walki wtedy, a jak wygląda dziś? Po pierwsze, kiedyś okręt pod-

wodny musiał czekać aż ofiara sama do niego podpłynie (a więc musiał się ustawić na jej trasie, zazwyczaj podpływając tam na powierzchni), współczesny może ją gonić. Po drugie, kiedyś torpedą strzelało się wyłącznie z bliska, dzisiaj jest to broń do użycia z dystansu. Po trzecie wreszcie, kiedyś nurkowało się od czasu do czasu, dziś dla odmiany okręt podwodny wynurza się wyłącznie wtedy, gdy kapitan chce popływać na nartach wodnych.

Pomińmy sytuacje nietypowe, kiedy mamy do wykonania jakiś bardzo precyzyjnie określone zadanie. Trwa patrol, mamy zatopić wszystko co się da, co robimy? Klasyczny okręt płynie sobie przez cały czas po powierzchni, doładowując akumulatory, sprężając powietrze i wietrząc pomieszczenia załogi. Gdy zostanie dostrzeżony obcy okręt kapitan podejmuje decyzję – uda się wyjść na pozycję do strzału, czy nie – i w jaki sposób. Czasem można spróbować dać całą naprzód i wychodząc z założenia że w najbliższych godzinach kurs celu nie ulegnie zmianie podpłynąć w miejsce, z którego może się udać oddać celny strzał. Czasem można dać nurka od razu i czekać lub podpłynąć kawałek korzystając z silnika elektrycznego, czasem wreszcie trzeba sobie odpuścić i spokojnie pływać dalej, czekając na lepszą okazję. Jeśli uda się wyjść na pozycję do strzału (odpowiednio krótki dystans, jako że do ruchomego celu torpeda dalej niż półtora kilometra praktycznie nigdy nie trafia), należy ocenić dokładną odległość (peryskop), szybkość i kurs celu, zaprogramować torpedę i strzelić – czasem jedną, lepiej kilkoma, wysyłanymi w wachlarzu, żeby zwiększyć szanse trafienia. Jeśli cel nie jest uzbrojony i niewielki, można wypłynąć na powierzchnię i rozprawić się z nim za pomocą działa, umocowanego na pokładzie.

Okręt atomowy płynie cały czas pod wodą. Sonarzyści wykrywają cel i na podstawie wydawanych przez niego dźwięków identyfikują go, po jakimś czasie i przepłynięcu przez okręt przynajmniej kilkuset metrów lokalizują cel (jak? banalnie – odrobina geometrii; podstawą lokalizacji jest zmiana namiaru), jeśli jest on w zasięgu torped – należy je zaprogramować i wystrzelić, albo podpłynąć – oczywiście pod wodą – w miejsce, z którego będzie je można wystrzelić. Biorąc pod uwagę prędkości rozwijane przez okręty atomowe, taki pościg ma olbrzymie szanse powodzenia. Wystrzelone torpedy są przez jakiś czas na druciku, więc można nimi od biedy sterować – zmienić miejsce, w które płyną albo nakazać im aktywne poszukiwanie celu. Czasem można też skorzystać z rakiet, które wystrzelimy spod wody i które dolecą do celu zanim się ktoś obejrzy.

Tak z grubsza wygląda atak, na wojnie jednak zazwyczaj oprócz atakowania trzeba się jeszcze bronić. Okręt podwodny broni się przede wszystkim tym, że go nie widać – niestety, jak się umie w odpowiednim miejscu przyłożyć ucho, taki okręt słychać. Okręt jest tym cichszy, im mniej się na jego pokładzie dzieje i im wolniej płynie (okręty klasyczne mają tu dużą przewagę, jako że atomowe do niedawna musiały mieć na pokładzie przynajmniej jedną bez przerwy działającą pompę, wymuszającą obieg chłodziwa w reaktorze). Poza zwolnieniem (nie zawsze przydatnym, czasem – choć rzadko – lepiej zwiewać gdzie pieprz rośnie) i wyciszeniem załogi dodatkową pomoc można otrzymać od samej natury – w wodzie często występują tak zwane termokliny, w których spotykają się woda cieplejsza i chłodniejsza. W termoklinie temperatura potrafi się zmienić o kilkanaście stopni na przestrzeni jednego metra – od takiej warstwy dźwięk się odbija jak światło od szyby, dzięki czemu płynący pod nią okręt jest praktycznie nie do wykrycia. Odpowiednio wykorzystując termokliny (czasem może ich być kilka) i szybko manewrując może się udać zmylić przeciwnika i zniknąć, zanim zdąży nam zrobić krzywdę. Trzeba jednak pamiętać o dwóch rzeczach – po pierwsze, okręt płynący pod termokliną sam też nie słyszy, co się dzieje po drugiej stronie, po drugie działanie naszych hydrofonów jest tym lepsze, im mniej dźwięków produkujemy sami – czyli im wolniej płyniemy.

Co jednak zrobić, gdy już zostaliśmy namierzeni i przeciwnik szykuje dla nas jakiś wybuchowy prezent? Jeśli jest to torpeda klasyczna, nie ma problemu – wystarczy ostro przyspieszyć albo zmienić kurs, by się z nią nie zderzyć. W przypadku bomb głębinowych (obecnie praktycznie nie stosowanych) robią nam one tym więcej szkód, im bliżej wybuchają (wcale nie muszą wybuchnąć przy samym kadłubie, fala ciśnienia wywołanego eksplozją jest groźna nawet w odległości kilkunastu/kilkudziesięciu metrów). Skoro tak, trzeba przed nimi uciekać – po pierwsze zygzakując, po drugie – zmieniając głębokość, jako że zapalniki bomb głębinowych przed ich wrzuceniem do wody ustawia się na głębokość na której przewiduje się obecność okrętu podwodnego. Z tym zmienianiem głębokości sprawa jest o tyle skomplikowana, że zazwyczaj wiąże się ze stratami sprężonego powietrza, zużywanego do balastowania okrętu. Cóż, nie ma nic za darmo.

Najgorzej sytuacja wygląda, gdy goni nas inteligentna torpeda na miarę końca dwudziestego wieku – szybka, zwrotna, z własnym systemem echolokacji. Wtedy jest kiepsko, ale: po pierwsze – taka torpeda nie jest nieskończenie zwrotna, przy dużej szybkości jaką rozwija ma dość duży promień skrętu i można jej uciec w bok ostro skręcając, po drugie – torpeda taka ma wprawdzie zasięg duży, ale jednak ograniczony, jeśli więc jest odpowiednio daleko i kieruje się w naszą stronę można przed nią uciekać aż skończy się jej paliwo i wreszcie po trzecie – można ją spróbować zrobić w balona wystrzeliwując różne przeszkadzajki. Takie przeszkadzajki albo wydają dźwięki udające okręt podwodny i usiłują ściągnąć torpedę w swoim kierunku, albo po prostu tworzą zasłonę z baniek powietrza, w której dźwięki ulegają rozproszeniu, przez co torpeda ma zgubić cel. Najskuteczniejsze jest zazwyczaj użycie kilku metod naraz – a już najlepiej jest coś wystrzelić, wpłynąć pod (lub nad) termoklinę i zmienić kurs, nie od rzeczy też jest w takich sytuacjach z głupia frant wyłączyć silniki, a przynajmniej zmniejszyć ich moc do takiego poziomu, przy którym poruszamy się bezszelestnie jak Winnetou w trampkach na palcach po betonie. Jeśli w ten sposób nie uda się uciec – znaczy, że trafiliśmy na lepszego fachowca.

To mniej więcej tyle, ile miałem zamiar napisać – choć w żadnym wypadku podane tu wiadomości nie wyczerpują tematu. Warto jednak o tym wszystkim wiedzieć, zanim następnym razem staniecie na mostku Seawolfa, Los Angeles, czy choćby wysłużonego Balao...

Naczelny

Konkurs okołołingkomanderowy

Pamiętacie? Całkiem niedawno (chociaż już minęło kilka numerów) ogłosiliśmy taki konkurs, w którym trzeba było się wykazać znajomością temtu – czyli odpowiedzieć na kilka pytań związanych z „Wing Commanderem" – nie którymś konkretnym, ale WC jako takim.

Najwięcej kłopotów sprawiło pierwsze pytanie – o datę premiery WC IV. Ku naszemu zdziwieniu nikt nie podał prawidłowej odpowiedzi (9 luty 1996 r), najlepsi obstawiali styczeń. Z kolei odpowiedzi na następne trzy pytania znali prawie wszyscy (TCS Tiger's Claw, 2669 i 1990, co by to nie znaczyło). Nienajlepiej wyglądała sprawa z ostatnim pytaniem – najwyraźniej nie wszyscy zrozumieli o co chodziło. Trzeba było podać nazwę największego statku kosmicznego z całej gry – a nie myśliwca. Tym gigantem był Behemoth. O wariantach pisowni wygenerowanych przez niektórych czytelników nie wspominam, bo to temat do kiszki a nie poważnego rozwiązania...

Teraz lista zwycięzców – Najlepszą znajomością tematu wykazał się Wojciech Łopata z Wrocławia, i to on dostanie główną nagrodę (grę). Nieco gorsi (ale też nieźli) byli: Marek Szubert z Zielonej Góry, Wiktor Furtak z Włodawy, Paweł Żołnowski z Dobrzynia i Damian Sołtysik z Siewierza. Ci trochę słabsi (ale też nieźli) dostaną pocztą plakaty. Oczywiście wszystkie nagrody ufundował dystrybutor „Wing Commandera", firma IPS CG.

Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine

WorldRallyFever

BORN ON THE ROAD



PC CD ROM



MANGA !









"WORLD RALLY FEVER nie znajduje rywali jeżeli weźmiemy pod uwagę grywalność i szybkość rozgrywanych wyścigów"

PC POWER MAGAZINE





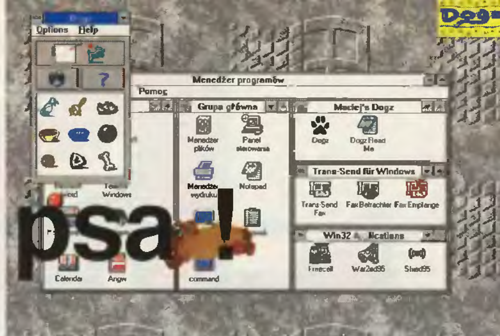
Dystrybucja w Polsce:

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777, fax 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl



DOGZ

Tato, kup mi psa!



- z tą prośbą spotyka się chyba w pewnym momencie każdy rodzic. Pojawia się jednak problem – kto z psem będzie wychodził, zajmował się nim, kto po nim będzie sprzątał. Obietnic dziecka nie należy w tym momencie traktować z pełną ufnością. Pewnie dlatego, że dziecko, które myśli o swoim własnym piesku, wyobraża sobie ślicznego szczeniaka – partnera do zabawy, który ucząc się nowych rzeczy, bawi swoją nieporadnością.



Komputer ma to do siebie, że nie trzeba z nim wychodzić na spacer ani dawać mu jeść. Własność tę wykorzystała firma Mindscape, tworząc grę „DOGZ – Your computer pet". Za pomocą tego programu możemy zaadoptować psa, wychować go i również nauczyć się czegoś o psach za sprawą obszernego helpa.

Zabawę zaczynamy w schronisku dla psów, gdzie wybieramy jednego spośród pięciu szczeniaków. Każdy z nich posiada inne cechy : temperament, inteligencję, wygląd. W wyborze pomóc nam może DOGZ-QUIZ – test sprawdzający nasze wiadomości o psach i wskazujący na końcu najodpowiedniejszego dla nas szczeniaka .

Gdy zaadoptujemy już naszego pupila, następuje zasadnicza część gry. Trafiamy z nim na trawnik, po którym nasz szczeniak biega sobie w kółko, szczeka i podskakuje. Do wyboru mamy cztery rodzaje przedmiotów: zabawki – piłkę i stary trampek, miski z jedzeniem i wodą, nagrody – psie ciasteczka i kość, i karę w postaci spray'u, którego psy bardzo nie lubią.

Nasz szczeniak od strony programistycznej działa jak sieć neuronowa: posiada coś w rodzaju sztucznej inteligencji, nauka nie idzie więc w las. Systemem kar i nagród uczymy psa, które z wykonywanych przez niego podskoków, szczeknięć i przewróceń nam się podobają, a które nie. Jednak, jak mówi jeden z wierszy helpa, psy to nie Einsteiny. Aby nauczyć je czegoś potrzeba wiele cierpliwości, konsekwencji i... dobrej myszki. Mnie zajęło ładnych parę godzin, zanim nauczyłem mojego Scrappy'ego, że gdy na niego zagwiżdżę, powinien się przewrócić na plecy z łapami w górę.

„DOGZ - Your computer pet" jest nie tylko grą. Ponieważ napisana została pod Windows (nie bójcie się, 3.1!) oferuje również tzw. Guard Doga - screen saver, w którym nasz pies, chodząc po ekranie i wyjąc do księżyca, pilnuje nam komputera.



W sumie DOGZ jest ciekawym pomysłem, wykonanie również jest na dobrym poziomie – animacja psa jest dość naturalna, poza tym przy odpowiednim podejściu gra może stanowić wprawkę dla przyszłych posiadaczy psów. Trzeba jednak pamiętać, że posiadanie „żywego psa" jest dużo bardziej absorbującym zajęciem – komputer nie zrobi nam przecież plamy na podłodze.

WERNER

GEARHEADS

Ołowiany Żołnierzyk i Spółka

„Klown próbował mocować się z Misiem, ale Miś położył go na łopatki. Smok zatopił kły w lewej tylnej łapie Misia, ale Miś jednym wierzgnięciem uwolnił się od niego. Kotek płonął i płonął. Piesek próbował go wyciągnąć, a wtedy Małpka popchnęła go w ogień. (...) Baletnica krzyknęła wysokim, śpiewnym głosem, a Miś odwrócił się i wpadł prosto pod uniesiony miecz Rycerza"

Gene Wolfe
„Wojna pod choinką"

Pomyślcie dzieci, co się dzieje w Waszym pokoju, kiedy tylko znajdziecie się w swoich łóżeczkach... Kiedy już leżycie nakryci (lub nakryte) kołderkami, ONE zaczynają żyć. Wasze zabawki. I wtedy te najsłodsze pluszowe przytulanki przeistaczają się w zaborcze stworzenia walczące o przetrwanie w tym dzikim świecie (już wiecie, dlaczego Wasz ulubiony żołnierzyk zniknął bez śladu pewnego dnia?). Czasami jedne z nich zdobywają większy szacunek. Ściągają pod swe przywództwo inne zabawki. Wystawiają armie. Szykują się do bitwy.

Oto stoi przed Tobą jedyna i niepowtarzalna szansa na objęcie dowodzenia nad elitarną i doprawdy jedyną w swoim rodzaju armią zabawek. Ołowiane żołnierzyki? Zapomnij! G.I. Joe? No cóż, byli nieźli, ale niech spoczywają w pokoju. Prawdziwa moc jest dziś z Tobą. Twoim oddziałom nic nie jest w stanie się oprzeć. Do dzieła!

Miejsce akcji: Pokój dziecinny (oraz inne okolice, w które rzucą nas wichry wojny).

Cel: Przeprowadzić 21 żołnierzy jak najszybciej za linie wroga. Należy ekspediować ich kolejno z przydzielonego odcinka frontu, można wypuścić dowolną ilość zabawek wybieranych spośród dostępnych w danym momencie modeli.

Sposób wykonania: To proste – wystarczy tylko wykorzystać indywidualne cechy każdego z żołnierzy. Jak bowiem powszechnie wiadomo, na przykład Święty Mikołaj (podobnie zresztą jak Pan Czacha) najlepiej nadaje się do zmiany trasy wrogich jednostek. Robot niszczy wszystko, co stanie na jego drodze, a łapka zgarnia znienacka oddziały i spycha je w kierunku przeciwległego brzegu planszy. Magik pojawia się i znika, unikając w ten sposób kolizji z nieprzyjacielem, a Karaluch-sprinter w rekordowym tempie przemierza planszę prosto ku zwycięstwu.





Oddziały gotowe, werble podają sygnał do ataku. 3, 2, 1 START!

LUX

PS. Wypada w tym miejscu wspomnieć jeszcze o takim szczególe jakim jest atrakcyjność gry. To fakt. Jest ona dość dziwna (w gruncie rzeczy nie przypomina mi żadnej innej, co można chyba poznać i po tym opisie). Jest jednak zdecydowanie wciągająca, renderowana grafika jest niezła, podobnie jak dźwięk oraz szybkość działania (było nie było – chodzi toto tylko pod Windowsami), jej zasady są proste jak formularz PIT a stopień trudności irytująco wzrasta. Jednym słowem – dziwaczna, ale niezła.

Digital Multimedia Group
00-855 WARSZAWA UL.GRZYBOWSKA 39 TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14



OBWIESZCZENIE

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzenia się w sposób niekontrolowany.
Książki historyczne pełne są przypuszczeń jak doszło do tego konfliktu.
Wygląda na to, że dominacja mężczyzn zakończyła się w okresie "Ładu Politycznego".
Równość płci tolerowana była przez jakiś czas, ale powoli obie płcie zaczęły zwalczać się, podzieliły się i żyły oddzielnie bez normującego wpływu naturalnych przeciwieństw.
Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna.



GENDER WARS





KINGDOM O' MAGIC



W wymyślonym miejscu i łatwo zapomnianym czasie leży Królestwo Magii.
Miejsce zalane głupotą, przesączone perwersją, pachnące domem, przyjemnie niesmrodliwe.
Jako Sidney Wężowiec, albo Shah-Ron weź udział w czarnej komedii w towarzystwie gburowatego Karczmarza i jego czarujących kolegów.

SCi

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna plyta glowna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FBD 3 5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, złacza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3 0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika w jezyku polskim.

- 5P75/8/850 ... 2 699
- 5P100/8/850 ... 2 899
- 5P120/8/1080 ... 3 249
- 5P133/8/1080 ... 3 499
- 5P150/16/1080 ... 4 399
- 5P166/16/1080 ... 4 899

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

- 5P100/4/528 ... 1 769
- 5P60/8/528 ... 1 829
- 5P75/8/850 ... 2 179

Komputery Harvard

CPU AMD 5x860X-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

- 5H133/4/528 ... 1 639
- 5H60/8/528 ... 1 679
- 5H75/8/850 ... 2 069
- 5H120/8/850 ... 2 399
- 5H133/8/850 ... 2 699

Monitory

- Bridge 14" SVGA kolor LR NI ... 699
- GoldStar 14" SVGA kolor LR NI ... 759
- Samsung 14" SVGA kolor LR NI ... 779
- GoldStar 14" SVGA kolor z glosnikami ... 769
- Bridge 15" 1280x1024 LR ... 966
- GoldStar 15" SVGA kolor ... 1 079
- GoldStar 15" SVGA kolor z glosnikami ... 1 119
- MAG 15" SVGA kolor NI/LR ... 1 089
- HYUNDAY 15"SVGA kolor NI/LR ... 1 089
- SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR ... 1 379
- Bridge 17" 1280x1024 0.26 mm OSD ... 1 761
- SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR ... 2 299
- SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR ... 2 699
- MIRO 17" NI/LR ... 2 539

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.

- 7210 P75/8/840 ... 4469
- 9220 P100/8/840 ... 5248
- 7220 P100/8/1000 ... 5022
- 5220 P100/8/840 ... 6453
- 7230 P120/8/1000 ... 5331

IBM Aptiva

CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1 44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

- 5x86-100/8/635/15" ... 4780
- P75/8/850/14" ... 5463
- P75/8/850/15" ... 5805
- P100/8/1200/15" ... 6487

Drukarki HP

- 340 przenośna 300 dpi ... 772
- 400, 600x300 dpi, opcj. kol., 3 str./min ... 588
- 600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3 str./min ... 589
- 660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min. ... 1.035
- 850C, 600 dpi, 6 str/min, 1 MB ... 1.472
- 1600C, 600 dpi, 6 str./min, 4 MB ... 3.350
- 5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB ... 1.479
- 5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB ... 2.471
- 5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS ... 2.974
- 5, 600 dpi, 12 str., 2 MB ... 3.720
- 5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB ... 4.379

Oprogramowanie

Microsoft

- Ms 500Nations 1.0CD ROM ... 101
- Ms Ancient Lands 1.0CD ... 167
- Ms Art Gallery For Win CD ... 107
- Ms Cinemania 1996Win ... 79
- Ms Dangerous Creatures ... 78
- Ms Dinosaures Win CD ... 78
- Ms Encarta 1996for Win ... 90
- Ms Fine Artist ... 45
- Ms Flight Simulator ... 37
- Ms Fury 31.00for Win 95CD ... 98
- Ms Golf For Win CD ... 119
- Ms Magic Schol Bus Solar System ... 45
- Ms Magig School Bus Human Body ... 73
- Ms Magic School Bus Oceans CD ... 119
- Ms Music Central 1996CD ... 102
- Ms Musical Instruments ... 78
- Ms Oceans 1.0CD ROM ... 78
- MS WINE GUIDE 1.0CD ROM ... 79

Game Boy

Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

- Game Boy ... 171
- GameBoy Animaniacs ... 108
- Game Boy DONKEY KONG LAND ... 89
- Game Boy Duck Tales 2 ... 111
- Game Boy Kirby's Dreamland 2 ... 91
- Game Boy Legend of Zelda ... 105
- Game Boy Mario & Yoshi ... 79
- Game Boy NBA JAM TE ... 105
- GameBoy Obelix ... 120
- GameBoy Stargate ... 91
- Game Boy SuPer Mario Land 2 ... 91
- GameBoy Tiny Toons 2 ... 97
- GameBoy True Lies ... 105

Nintendo

- Nintendo Konsola SNES ... 421
- Nintendo BIKER MICE FROM MARS ... 185
- Nintendo Jordan Adventure ... 120
- Nintendo JUDGE DREDD ... 229
- Nintendo KILLER INSTINCT ... 201
- Nintendo Konsola SNES ... 421
- Nintendo MORTAL KOMBAT 3 ... 223

Edukacyjne

- Atlas Wersja PL ... 70
- Attica European Video Atlas ... 114
- Attica Webster Interactive ... 122
- Attica World Cup Soccer Encyclopedia ... 114
- Attica World War II Encyclopedia ... 127
- Euro Plus Business English ... 201
- Euro Plus Professional Pack ... 393
- Syracuse Language English 4-9 ... 58
- Video English ... 105
- War At Sea Collection ... 47
- World Atlas 6. 0 ... 154

Gry

- Accross The Rhine ... 94
- Air Power ... 94
- Al Unser, Jr Arcade Racing ... 68
- Alladin Activity Center ... 124
- Allied General MCR MAC ... 114
- Allied General PC CDROM ... 106
- Angel Devoid MCR MAC ... 102
- Angel Devoid PCR ... 91
- Anvil Of Dawn ... 103
- Apache Longbow ... 78
- Battle Isle III ... 118
- Brain Dead 13 ... 76
- Buried In Time ... 110
- Capitalism ... 82
- Chronomaster ... 111
- Colonization MCR For MAC ... 96
- Cybermage ... 93
- Cyberspeed ... 104
- Druid ... 100
- Eurofighter 200-TFX 2 ... 131
- Fantasi General PCR ... 102
- Gabriel Knight II ... 130
- Game Gun ... 127
- Grand Prix Manager ... 95
- Johnny Bazookatone ... 86
- Kingdom O'magic ... 119
- Last Dynasty ... 102
- Lion King Activity Center ... 141
- Lords Of The Realm ... 57
- Megapack 5 ... 115
- Megapak 4 ... 114
- Mortal Kombat III ... 120
- NBA Jam ... 89
- Need For Speed ... 125
- Nikolai's Trains Win/Mac Cd ... 56
- Peter Rabbit No Of Garden Mac ... 89
- Phantasmagora ... 119
- Pool Champion ... 99
- Red Rhino CD ... 57
- Scottish Open ... 52
- Screamer ... 130
- Sea Legends ... 111
- Sfpd Homicide Pcr/Mcr ... 129
- Shivers ... 90
- Shockwave ... 93
- Space Quest VI ... 75
- Steel Panthers ... 102
- Stonekeep PCR ... 117
- Su 27 Flanker ... 111
- Swat Police Quest ... 102
- Teenagent ... 47
- Terminal Velocity PCR ... 96
- Timon &Pumba Jungle Games ... 158
- Top Gun ... 102
- Total Distortion PCR ... 98
- Us Navy Fighters Gold ... 93
- Warcraft II ... 98
- Wetland CD ... 102
- Wingcomander III MCR Mac ... 133
- Witchhaven CD ... 102
- WWF Wrestlemania ... 80

Manetki

Joysticki

- Joystick PFCS2 THRUSTMASTER ... 423
- Joysticki EXTREME WINGMAN ... 139
- JoystiCki THUNDER PAD ... 48

Kierownica

- Thrustmaster Formula 2 ... 583

Helm Wirtualny

- HEADGEAR VFX-1 ... 2828

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac,Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

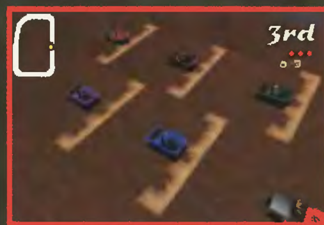
Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i zawierają podatek VAT

Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86






BIG RED RACING

Na rynku gier komputerowych przeważnie powstają gry, które są powtórzeniem innych. Rożnią się w zasadzie tylko fabułą i oprawą graficzną, lecz pomysł na interfejs i sposób grania ten sam np. był „Doom" i na jego podstawie powstało sporo innych gorszych gier. Lecz są też gry z dawką prawdziwych emocji dzięki odpowiedniemu wykorzystaniu starych pomysłów i wprowadzonym nowym elementom. Tak jest właśnie z „Big Red Racing", najnowszą grą firmy Big Red Software.

CO TO JEST ?

Tytuł od razu kojarzy nam się z przygodówką „The Big Red Adventure", lecz od razu uprzedzam, jest to coś zupełnie innego. W tej grze został wykorzystany motyw z „Micro Machines" – wyścigi żelaźniaków. Ten kto zagra w „Big Red Racing" od razu dostrzeże podobieństwo. Występują tutaj te same łódki, helikoptery i samochodziki, ale dodano też sporo nowych. I teraz najważniejsze – to są trójwymiarowe „Micro Machines"!!!

Stary pomysł w zupełnie nowej formie. A więc odpalamy gierkę i... mamy możliwość gry samemu w single race i tournament oraz z kumplem przez sieć lub na jednym komputerze poprzez split screen – ekran podzielony na dwie części.

Następnie wybieramy miejsce wyścigu.

TEREN

Plansz mamy straszliwie dużo. Możemy się ścigać po górskich wertepach, wśród lodowców, płynąć rzeką oraz jeździć na powierzchniach innych planet układu słonecznego.

Wszystkie te tereny są wykonane bardzo dokładnie i starannie (wszystkie teksturowane), ale najbardziej podoba mi się tor w Ameryce (Człowieku! Tutaj gra najbardziej skacze, ale te detale – o yeah!) – poprzez miasto i na plaży.

A teraz omówmy...

POJAZDY

Jest ich cała masa. Na każdej planszy, których jest 25, mamy do wyboru po dwa samochody. Oczywiście czasami się powtarzają, ale nawet z tym jest ich od groma.

Do wyboru mamy pontony, łódki, helikoptery, samochody terenowe, osobowe i sportowe, koparki, ciężarówki, transportery kosmiczne i wiele, wiele innych.

Nadszedł czas omówić najważniejszą część gry – wyścig.

RUSZYLI...

Pomimo wielkiego podobieństwa do „MM" tutaj od razu widać różnicę. Widok podczas gry może być różny: zza „kierownicy", z góry, z boku i wiele innych. Krajobrazy i samochody są teksturowane, zarówno w trybie VGA, jak i SVGA (ten drugi wygląda naprawdę perfekcyjnie). Gdy pierwszy raz zagrałem w tę grę za nic nie mogłem się przystosować do jazdy (tak samo było z „FIFĄ 96", „NHL 96" i innymi grami trójwymiarowymi). Na to potrzeba czasu, a dokładniej jakieś 15 minut. Po tym straszliwie długim okresie prób i błędów będziemy mogli wreszcie zasmakować gry. Małym drobiazgiem, ale cieszącym oczy jest ludzik (Georgio Macchio – Yeeeee!) prowadzący pojazd. W zależności czym się jedzie on właśnie siedzi dokładnie tam gdzie trzeba – za kierownicą, na pontonie trzyma za ster, itd.

O Yeah!

WARTO, CZY NIE ?

BRR jest jedną z lepszych gier w jakie zdążyłem zagrać w tym roku. Niesamowita grafika i sam motyw sprawiają, że w chce się w nią grać godzinami.

Niestety jak każda gra, ta też ma odpowiednie wymagania sprzętowe. Absolutne minimum (sprawdzone) to 486 DX2/66 MHz z 8 MB RAM, tylko że na tym sprzęcie gra trochę skacze (w trybie VGA, więc nawet nie próbowałem odpalić SVGA). Jeśli chcemy zasmakować wszystkich zalet gry potrzebny nam jest Pentium 90 z 16 MB RAM.

TROCHĘ PORAD

0. Kup grę...
1. Kup „Top Secret" (nie miejcie o to do mnie pretensji! W końcu musiecie wiedzieć jak grać...).
2. Zawsze wybieraj Georgio Macchio.
3. Jako LOGO wybierz rybkę z napisem Hot Tour.
4. Na każdym torze wybieraj samochód z największą prędkością.
5. Często używaj dopalacza (jest konieczny, w niektórych momentach np. skok przez przepaść).
6. Widok podczas jazdy doradzam zostawić taki, jaki jest na starcie (czyli nic nie zmieniać).

SIMON the Driver





Piekło w wersji exportowej

Czas na powtórkę z rozrywki, czyli luksusową edycję znanego produktu doomopodobnego na Amigę. „Gloom” nie odbiega zbyt daleko od standardu, jaki został wyznaczony przez osławionego „Dooma”. Niemiłosiernie pokrzywione ściany, tysiące stworów, żywa akcja – skąd my to znamy? Właściwie warto zaznaczyć, czego brakuje „Gloomowi” w porównaniu do „Dooma”. Przede wszystkim – różnicy poziomów – cała akcja rozgrywa się na jednej wielkiej płaszczyźnie (tzn. sufit i podłoga – zawsze na tym samym poziomie) pozbawionej schodków, wind i tym podobnych cudeniek. Także broń została ograniczona do dwóch niezłych karabinków – jeden strzela czerwonymi pociskami, drugi zielonymi. W miarę zbierania kolorowych kulek podnosi się moc rażenia broni. A gdy zbierzemy więcej niż 5 kulek – tymczasowo dysponujemy dwulufowym narzędziem ułatwiającym szybki zgon wszystkim wrogom... W całej grze brakuje tak popularnych w „Doomie” skrzynek z amunicją – za względu na pokaźną liczbę wrogów autorzy „Glooma” postanowili nie stawiać graczowi ograniczeń w tym zakresie. Za to życie podlega ścisłym ograniczeniom. Oprócz trzech wcieleń nasz bohater boryka się z wyciekającą z niego energią, którą uzupełnić może jedynie niemowlęca butelka mleka. Zdarzają się tu także plansze, w których ściany albo poruszają się zmieniając układ planszy, albo obracają, tworząc jeszcze jeden doskonały powód do zgonu. Po drodze natrafimy na kilka bonusów w postaci okularów termoocznych umożliwiających patrzenie przez ściany, osłonki czyniącej nas niewidzialnymi, no i specjalnego przyrządu sprawiającego, że pociski odbijają się od ścian. Na całą grę składają się trzy etapy: Spacehulk, Gothic i Hell. Podobnie ma się sprawa z death-matchami – mogą one toczyć się na jednym z powyższych etapów. Oczywiście wraz z poziomem zmieniają się nasi wrogowie. W scenerii Spacehulka, gdzieś w zakamarkach statku kosmicznego potykamy się z legionami żołnierzy, skinami oraz wyjątkowo wrednymi robotami. Gotycki nastrój ilustrują pojękiwania ludzi-gadów, smętne zawodzenie duchów przenikających przez ściany, rozbłyski czarów wrednych magów. Nie mam bladego pojęcia, co dzieje się na trzecim poziomie, ale już sama jego nazwa odstrasza.





W klasycznym „Gloomie”, przy rozciągnięciu okienka gry na cały ekran aż przykro było patrzeć, tak kulała rozdzielczość. I właśnie grafika zmieniła się w „Gloomie Deluxe”. Koniec z niewyraźnymi kwadracikami przewijającymi się na ekranie. Co prawda na golej A1200 możemy pokusić się jedynie o grę na najmniejszym ekraniku, ale posiadacze kart turbo i dodatkowej pamięci fast powinni być usatysfakcjonowani. I wcale nie jest potrzebna AGA! Sama gra, oprócz różnic w grafice, nic a nic się nie zmieniła. Zajmijmy się więc ową grafiką. Po uruchomieniu gry z dyskietek pojawia się okienko setup, za pomocą którego możemy odpowiednio skonfigurować ją. I tak – możemy zagrać w klasycznego „Glooma”, wersję „DeLuxe”, albo odpalić gierkę na (uwaga!) systemowym screenie o dowolnej rozdzielczości w okienku (pod warunkiem, że Workbench działa sobie w 256 kolorach) albo uruchomić wersję dla bardzo bogatych graczy, którzy mają do podpiętą do komputera amigową wersję I-Glasses. Po co komu odpalanie gry na screenie, bądź w okienku? Ta pierwsza opcja przyda się użytkownikom Amig, który zazwyczaj pracują w rozdzielczościach 640x480, 640x512 lub 800x600, bez zewnętrznej karty graficznej. W tym wypadku gierka owszem odpali się w zadanej rozdzielczości, choć faktyczna rozdzielczość nie będzie większa od 320x256 w 256 kolorach. Okienkowy „Gloom” – to gratka dla posiadaczy szybkich kart graficznych. Oprócz tego możemy wybrać jedną z predefiniowanych sekwencji rozkazów wysyłanych dla poszczególnych modemów (nie ma problemów ze stworzeniem własnej) oraz doczytać z dysku własną procedurę chunky to plannar (przykładowy kod źródłowy dołączono na dyskietce).



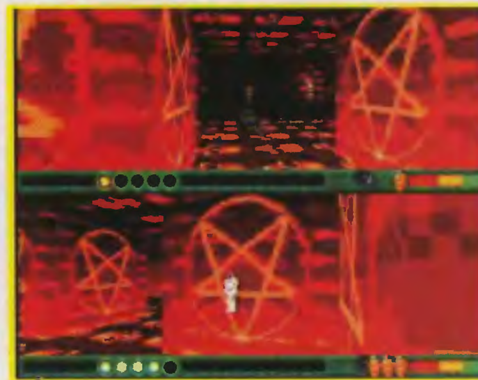
„Gloom DeLuxe” prezentuje się także znacznie lepiej od strony graficznej. Od małego okienka, aż po 320x256. W ostatnim wypadku widok jest tak samo imponujący, jak w wypadku „Dooma”. Ale taki widok będą mogli zobaczyć jedynie posiadacze A4000, bądź A1200 z bardzo szybką kartą turbo. Mojej 030/28 zabrakło mocy... Ale jest jeszcze jedno rozwiązanie. Możemy bowiem regulować wielkość pikseli, od 1x1 poczynając, przez 2x2, a na 4x4 kończąc (dozwolone jest mieszanie tych metod wyświetlania). Zmiana taka pogarsza nieco jakość wyświetlanej grafiki, ale za to zwiększa szybkość. I jeszcze jedno – na ekranie pojawił się wreszcie karabin, który zgrabnym łukiem porusza się w czasie biegania po ciemnych korytarzach.

Czy wiecie, że „Gloom” kryje w sobie jeszcze jedną gierkę? Wystarczy uważnie obejrzeć sekretne przejścia, a natrafficie na telewizor z napisem „insert coin” Wystarczy podejść, rozegrać morderczą partyjkę w „Defendera” i zdobyć dodatkowe życie. Na każdym z trzech etapów znajdziemy jedną taką maszynkę do gier.

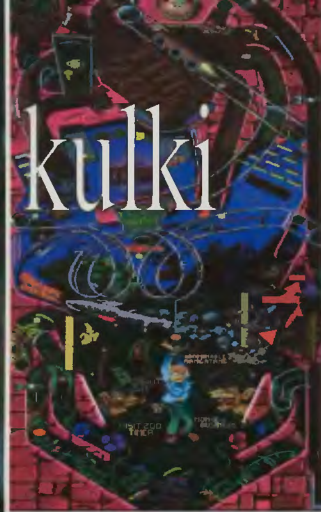
Autorzy „Glooma” uważają już za zamknięty temat, gdyż planują stworzyć coś zupełnie nowego na Amidze. Ale o tym na razie sza. „Gloom DeLuxe” to naprawdę udana gierka. Łączy w sobie wszystko, co dobre w tego typu wyżynankach – nerwową akcję, dobrze opracowaną grafikę i dźwięk. Każdy kto już przeszedł „Dooma”, na pewno nie będzie narzekał, oczywiście, jeśli ma bardzo szybką Amigę. A jeśli nie? Hej, nie ma się co martwić – okienko co prawda małe, ale pograć się da, a po kilku cięższych akcjach – kto zwracałby uwagę na wielkość okienka? Brakuje tu tylko jednego – jakiegoś edytorka do poziomów – a „Gloom” stałby się równie nieśmiertelną grą, jako i „Doom”. Ale przecież firma Black Magic Software już zapowiedziała wydanie nowych poziomów do „Glooma”. Poczekamy, zobaczymy.

Jakby to powiedzieć – Amiga dorobiła się „Dooma” z prawdziwego zdarzenia, no i przy okazji zaczęła się nowa epoka w dziedzinie gier na Amigę – liczy się tylko szybkość!

Voyager



Zmienne kulki



Extreme Pinball

Pinballowi specjaliści z Epic Megagames wracają. Po dłuższej nieobecności wypuścili „Extreme Pinball", który w przeciwieństwie do panującej powszechnie mody jest dwuwymiarowy.

Nie można jednak powiedzieć, iż 4 nowe stoły składające się na grę nie zostały zaopatrzone w nowe elementy prócz klasycznych odbijaczy czy ramp. Te nowości to przede wszystkim animacja niektórych części stołu oraz wprowadzenie dwuwymiarowej kulki, która we wcześniej wydanych pinballach tej firmy wydawała się ciężka. Teraz jej „ciężar" zależy od rodzaju kulki: w wersji podstawowej zachowuje się jak ciężka, ale gdy zmieni się w srebrną płytę czy pierścień, staje się lekka jak piórko.

Ze znanych już metod urozmaicania rozgrywki znalazły się w grze animacje umieszczane na dolnej belce. Przyznam, że nie specjalnie przypadły mi do gustu. U dołu stołu pokazują się również wszelkiego rodzaju bonusy. Autorzy chcąc ułatwić graczowi zadanie dodali do większości krótkie opisy. W rzeczywistości gracz z nich nie korzysta, gdyż rzadko kiedy mając czas na przeczytanie choćby jednej linijki w trakcie odbijanie bili. Trzeba skorzystać z instrukcji i zapoznać się ze wszelkimi bonusami przed grą.

Stoły umieszczone pod nazwą „Extreme Pinball" to:

„Medieval Knights" („Średniowieczni rycerze") – chyba najlepszy stół w całej grze: dynamiczny, barwny, dwupoziomowy, z obrzydliwą łapą trolla poruszającą się po trafieniu bili do jego jaskini i niezłą animacją smoka; jedyne, co można mu zarzucić, to muzyka nie całkiem pasująca do klimatu;

„Rock Fantasy" („Fantazja rockowa") – to moim zdaniem najsłabszy stół, dużo pustej przestrzeni, mało urozmaicenie; często trudno zrobić coś sensownego; na plus policzyć można dobrą muzykę z elektryczną gitarą, tworzącą rockową atmosferę;

„Urban Chaos" („Miejski chaos") – akcja policji, wypadki samochodowe, zgiełk i hałas miejski – to wszystko zręcznie sprzedane efektami dźwiękowymi.

„Monkey Mayhem" („Małpie kazamaty") – bardzo zakręcona plansza z bardzo zakręconą rampą; na pierwszy rzut oka nie wiadomo, o co w niej chodzi i chyba o to chodzi.

W sumie gra nie stanowi rewolucji. Wprowadzone nowinki (fakt, nieliczne) i całkiem dobra grywalność pozwala jednak zaliczyć „Extreme Pinball" do klasy solidnych produkcji pinballowatych. Miłośnik gatunku odpalając grę nie powinien przeżyć rozczarowania.

Palcjusz

EXTREME PINBALL

ELECTRONIC ARTS/EPIC MEGAGAMES 96

IPS CG



PC 486 DX2/50, 4 MB RAM,CD-ROM
ZALECANE SB16

CENA: [illegible]

Odyssey

Witaj nieustraszony podróżniku w tej magicznej krainie. Zapraszamy na krajoznawczą wycieczkę szlakiem siedmiu wysp – Epeiri, Leo, Varguli, Buto, Raphusa, Egnusa i Gypsa. Cóż za malownicze krajobrazy przed Tobą. Ach, zapomniałbym, w programie wycieczki przewidziano także porcję przygód.

„Odyssey" to niezwykle barwna (zarówno pod względem fabuły, jak i wykonania) gra zręcznościowa. Nasz bohater dysponuje środkiem lokomocji w postaci ręcznie napędzanej łódki. Dzięki niej może swobodnie poruszać się pomiędzy siedmioma wyspami. Same wyspy właściwie nie różnią się kolorytem krajobrazu. Za to kryją w sobie mroczne podziemia, które trzeba będzie odwiedzić. A na końcu podróży czeka zły król, kryjący się wraz ze swymi strażnikami w posępnym zamczysku na centralnej wyspie krainy. W trakcie wędrówek przeszkadzać będzie cała masa stworów – łucznicy, którzy są wyjątkowo obeznani ze swoim fachem, zielone ludziki, pająki, nietoperze, ludzie-kamienie. Ale przecież dysponujemy magicznym talentem, prawda? Oprócz zdolności do trzykrotnej reinkarnacji owe magiczne talenta pozwalają zamieniać się w postać inną niż ludzka. Czasem przyda się wskoczyć w skórę pająka, toczący kamień, ptaka... Każda z tych postaci dysponuje jakimiś unikalnymi umiejętnościami. Na przykład człowiek-kamień jest odporny na ciosy jak głaz, może wciskać się w wąskie korytarze i na dodatek rozbijać niektóre ściany. Ale zanim zakosztujemy bardzo elegancko przedstawionych metamorfoz, musimy znaleźć odpowiedni kryształ. To nie wszystko. Na każdym z poziomów należy jeszcze pozapalać wszystkie sfery. A rozwikłanie zagadek jednej wyspy niekoniecznie musi ograniczyć się do jej terytorium.

„Odyssey" to zdecydowanie coś więcej niż gra zręcznościowa. Rozbudowane i zawikłane zagadki upodabniają ją raczej do „Traps'n'Treasures". Nie sposób wymienić wszystkich specjalnych dodatków, jakimi ubarwiono „Odyssey". Są tu przyciski, przełączniki, zapadnie, drogi zatarasowane kamieniami, klucze i odpowiadające im drzwi. Zdarzają się takie sytuacje, że zanim otworzymy zapadnię musimy przetoczyć kamyk na odpowiedni przycisk.

Cała gra charakteryzuje się bardzo dokładnym opracowaniem graficznym i dźwiękowym. Każda z walk to płynnie animowana, dosyć długa sekwencja. Wszystko przez to, że zanim pokonamy wroga może on przybrać kilka różnych form. Podróżujemy pomiędzy wyspami, wybierając je za pomocą cienia gigantycznej, animowanej rączki – wygląda znakomicie! Wspomniałem już o niesamowitej celności łuczników. Warto dodać, że zarówno wystrzeleniu strzały, jak i jej odbiciom towarzyszą dobrze opracowane sample. „Odyssey" to naprawdę rzetelnie wykonana zręcznościówka, której atrakcyjność podnosi dokładne opracowanie animacji postaci i szereg elementów wymagających logicznego myślenia. Polecałbym tę grę raczej wytrwałym graczom – nie należy ona do najłatwiejszych. Na szczęście istnieje tu coś takiego jak savegame'y.

Voyager

ODYSSEY

AUDIOGENIC

MARKSOFT



AMIGA 1 MB

CENA: [illegible]

Magią i mieczem

PEPE ŚRUBOKRĘCIK

Masz chęć? To se wkręć

Już po tytule można się zorientować, że gra przeznaczona jest dla dzieci. Nikt nie nazwałby tak gry dla starych doświadczonych graczy. Dlatego też fabula jest nieco naiwna, ale dla dzieci może stanowić wystarczającą motywację, by pomóc sympatycznemu porucznikowi Śrubokręcikowi. Zacznijmy jednak od początku:

Pepe Śrubokręcik, tak nazywa się nasz bohater, na swoim statku przewoził wiele zahibernowanych śrubek (jak wszyscy wiedzą śrubki trzeba przewozić w takim stanie, gdyż inaczej źle znoszą podróże kosmiczne).



Niestety został napadnięty przez obcy statek i zaraz stracił przytomność. Gdy się ocknął, śrubek nie było. Teraz do akcji wkraczasz Ty aby pomóc mu odnaleźć wszystkie zaginione śrubki i razem z nimi uciec z niegościnnej planety.

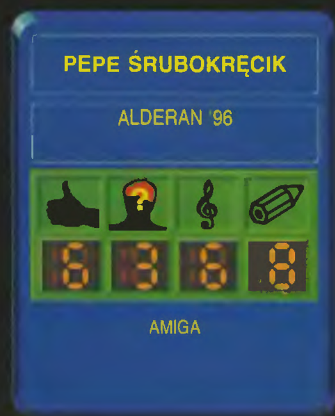
Na każdej planszy Pepe ma do zebrania określoną liczbę śrubek, a musi się przy tym zdrowo nabiegać, bo śrubki pojawiają się po jednej na raz, w dodatku zawsze w odległych częściach poziomu. Oczywistym jest, że zadanie utrudnia nam wiele różnorodnych stworków, zetknięcie z którymi kończy się dość nieprzyjemnie. Na szczęście Pepe nie jest taki całkiem bezbronny. Może wskakiwać przeciwnikom na głowę i w ten sposób wyeliminować ich na jakiś czas z gry.

Gdy dzielny kosmonauta zbierze już wszystkie śrubki z danego poziomu, może od razu przejść do następnego. Może jednak tego nie robić i zebrać prezent oraz serduszko odbudowujące część utraconej energii. Wiąże się to jednak z pewnym ryzykiem. Na niektórych planszach Śrubokręcik może używać lasera, by przy jego pomocy zlikwidować olbrzymiego Obcego, któremu pomagają jego mniejsi pomocnicy.

Co kilka plansz zmienia się sceneria, na której toczy się gra. Przed każdą z takich zmian należy ułożyć tekst z puzzli i jeżeli nam się to uda, dostajemy kod pozwalający nam rozpocząć grę od tego momentu.

Gra zawiera mnóstwo kolorowej grafiki, muzyka też jest nienajgorsza (można z resztą w menu wejść w opcje pozwalającą przesluchiwać wszystkie zawarte w grze melodie). Myślę że „PEPE Śrubokręcik" może się spodobać mlodszym graczom, tym bardziej że poziom trudności jest umiarkowany. Grę można zainstalować na twardym dysku, co wprawdzie powinno być regulą, ale na razie tylko w nielicznych polskich produkcjach mamy taką możliwość.

BADJOY



SUPER TAEKWONDO MASTER

Kelner! Jeszcze raz to samo!

Jakiś czas temu miałem przyjemność opisywać pierwszą polską bijatykę na Amigę, a mianowicie „Taekwondo Master". Gdy na rynku ukazał się „Super Taekwondo Master", wzbudził moje zaciekawienie. Co nowego umieszczono w nowej wersji tej gry?

Gra wprawdzie przeznaczona jest dla Amigi 500, ale nie powinno być problemów z uruchomieniem jej na mojej A1200. Mimo usilnych, trwających kilka godzin prób, wyłączanie pamięci cache, zapuszczania emulatorów Kickstartu 1.3 i tym podobnych czynności nie udało mi się gry uruchomić. Pomogło dopiero wyjęcie rozszerzenia pamięci. Moim zdaniem to skandal, by do uruchomienia gry konieczne było rozmontowywanie komputera!

W końcu jednak ją uruchomiłem i mogłem się jej bliżej przyjrzeć. Podobnie jak w wersji zwykłej do wyboru mamy sześciu zawodników, w dodatku tych samych. Niestety nie pokuszono się o dodanie jakichś nowych ciosów czy postaci. Zmieniono za to tła, na których rozgrywa się walka. Wprawdzie mogły by być one lepsze, ale i tak postęp jest znaczny. Dodatkowo tła są większe niż ekran i podczas walki przesuwają się podobnie jak w „Mortal Kombacie". Dzięki temu gra jest odrobinę atrakcyjniejsza. Wydaje się też, że poprawione zostało sterowanie zawodnikami.





Dla tych, którzy nie widzieli „Taekwondo Mastera" dodam jeszcze, że można grać z komputerem na jednym z kilku poziomów trudności lub z kolegą. Można także z kilkoma kolegami rozegrać turniej. Każdy z zawodników oprócz ciosów wspólnych ma też kilka specyficznych technik. Ogólnie porównanie pomiędzy „Taekwondo Masterem", a jego wersją Super wypada na korzyść tej drugiej. Z pewnością program ten może dostarczyć wiele zabawy, ale osobom które mają już grę „Taekwondo Master" nie polecałbym jego zakupu. Acha, jeszcze najważniejsze Amiga na której będziemy odpalać grę MUSI mieć 1MB pamięci typu CHIP!

BADJOY







Żal niezmierzony przepełnia duszę moją

Wydaje się człowiekowi, że widział już wszystkie dziwne rzeczy, jakie mogły pojawić się na naszym umęczonym rynku, aż tu ni z tego ni z owego zaskoczenie spada na niego niczym grom z jasnego nieba. Piorunem kulistym owym jest w tym przypadku gra o wdzięcznej nazwie „Metal Kombat". Przyznacie, że wszelkiej maści „KOMBATÓW" było ci u nas ostatnio dostatek – muszę więc przyznać, że pojawienie się kolejnej gry zawierającej ten człon w nazwie powitałem z pewnym powątpiewaniem. Rzut oka na tylną ściankę pudełka nie poprawił mego nastroju – screeny nie prezentowały się zachęcająco.

Tak więc wyglądało pierwsze wrażenie. Pora więc zajrzeć do środka. Nie wiem z jakiego powodu (to znaczy domyślam się – zapewne z finansowego) firma MarkSoft zaczęła jakiś czas temu wydawać instrukcje do swych gier w postaci plakatów (tak na oko formatu C3) z instrukcją na jednej, a plakatem na drugiej stronie. Ani to ładnie wygląda, ani nie jest wygodne w użyciu. Już chyba wolałbym nawet kilka kartek odbitych na ksero, byleby były normalnej wielkości.

Druga sprawa to zabezpieczenia. Zdaję sobie sprawę, że autorzy gry są do niej przywiązani jak troskliwi rodzice do swego jedynaka i wszelka myśl o obrzydliwych piratach sprzedających ich ukochane dziecko jest napawa ich wstrętem, ale bez przesady. Dołączanie do gry takiej ilości kodów (dokładnie 2548) to chyba lekka przesada.

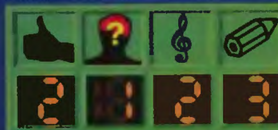
Idźmy dalej – uruchomiliśmy grę, przeszliśmy przez zabezpieczenie, obejrzeliśmy trzy plansze tytułowe – koniec. Można zagłębić się w samej grze. Pomijamy opcję o nazwie STRZELNICA – jest to nie mająca związku z grą (dodana chyba tylko dla zapchania miejsca na dyskietkach) strzelanina w stylu „Operation Wolf". Wybieramy napis AKCJA i... szczęka opada. A ja myślałem, że AMOS odszedł w mroki niepamięci. Nic bardziej błędnego! On nadal tu jest i czuje się nieźle. A więc jak wygląda gra? Ano tak, jak to zazwyczaj w przypadku AMOSA i braku doświadczenia bywa – jest powolna, z marną grafiką, prawdziwie amatorska. Jeżeli jeszcze przypomnimy sobie, że mamy do czynienia z bijatyką, to sprawa wygląda jeszcze gorzej – gra nie posiada prawie żadnych cech charakterystycznych dla tego gatunku – nie uświadczysz tu ani błyskawicznej akcji, ani dużych postaci zawodników czy też nawet szerokiego wachlarza ciosów (czyżby zaprogramowanie w AMOSIE np. sekwencji dół, dół, góra, fire graniczyło z niemożliwością?). Wziąwszy pod uwagę, że bohaterami gry są walczące roboty, nasuwa się skojarzenie z „Rise of the Robots". Nasuwa i równie szybko znika. Myślę, że najlepszą recenzją tej gry może być reakcja jednego z Bajtkowych redaktorów. Kiedy tylko minął pierwszy szok i człek ten uwierzył własnym oczom, zdumiony wyszeptał: „O Boże, a więc to wydali!". Ano wydali, niestety.



LUX

METAL KOMBAT

MARKSOFT '96



AMIGA 1 MB

Pro Tennis Tour 2

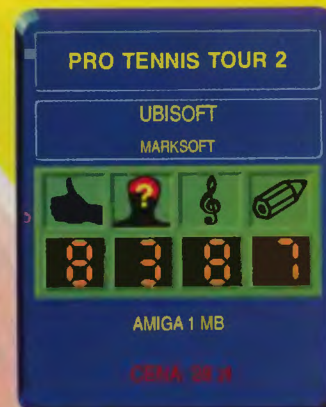
Któż z nas nie marzył (choćby we śnie), aby wziąć do ręki dobrą rakietę (SS20, Sidewinder – ostatecznie Patriot) i pobiec na kort, by zamienić się w Stefana Edberga, Borisa Beckera czy rodaka Fibaka. Niestety, nie każdemu dane jest deptanie wimbledońskiej trawy i poznanie smaku wielkoszlemowych turniejów. Jak się okazuje nic straconego (no może poza czekami w wypadku wygranych), oto bowiem firma UBI Soft oddaje nam do dyspozycji grę, dzięki której możemy stać się prawdziwym asem kortu nie odrywając wzroku od monitora.

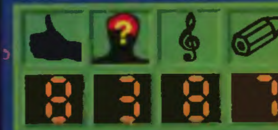
Pozwala ona na precyzyjne wykreowanie własnego zawodnika (lub zawodniczki) dzięki możliwość zmiany ośmiu parametrów charakteryzujących jego podstawowe cechy (oczywiście nie da ustawić się wszystkiego na max). Dla początkujących przewidziano tryb, w którym sterowaniem zawodnika zajmuje się komputer, gracz zaś skupia się na precyzji uderzeń. Samodzielne sterowanie jest o wiele bardziej satysfakcjonujące i choć wymaga pewnej wprawy jest raczej proste. Oczywiście swe umiejętności można podnosić zarówno w trakcie gry, jak i treningu, w czasie którego odbijamy piłki wystrzeliwane przez wyrzutnię programowalną w szerokim zakresie wyrzutnię. Po męczącym treningu warto zagrać kilka meczy towarzyskich. Możemy grać zarówno gry singlowe, jak i deblowe (w grze może wziąć udział nawet do czterech graczy, o ile dysponujemy odpowiednim interfejsem podłączanym do złącza równoległego) na jednym z trzech rodzajów kortu (trawiasty, ziemny i asfaltowy). Rodzaj nawierzchni ma duży wpływ styl gry. Dostępny jest każdy rodzaj uderzenia (nie ma jak udany smecz). Postępy w grze można śledzić dzięki odpowiedniej tabelce, w której podano m.in. liczbę wykonywanych uderzeń, liczbę uderzeń zakończonych sukcesem oraz ocenę umiejętności.

Najciekawszym elementem gry jest możliwość wzięcia udziału w licznych turniejach. Przed przystąpieniem do gier musimy ułożyć sobie kalendarz występów w nadchodzącym sezonie. Na kolejnych stronach zawierających spis wszystkich turniejów w danym miesiącu decydujemy się na wzięcie udziału w wybranych imprezach, biorąc pod uwagę rodzaj nawierzchni i pulę nagród (od jej wielkości zależy poziom grających w turnieju zawodników – im wyższa, tym lepsi gracze stawać będą nam na drodze do upragnionego zwycięstwa). Przed każdym meczem podawane są informacje dotyczące przeciwnika – m.in. nazwisko, miejsce w rankingu ATP i statystyki określające jego umiejętności. Warto je szczegółowo przeanalizować w celu wyszukania słabych punktów przeciwnika.

Gra się bardzo przyjemnie, a to za sprawą niezłej grafiki i bardzo realistycznych odgłosów. W połączeniu z dużą grywalnością czyni to „Pro Tennis Tour 2" jednym z najlepszych programów tenisowych, mimo jego sędziwego wieku. Polecam wszystkim miłośnikom tenisa.

Kenjiro







woreczek żółciowy

DODATEK POŚWIĘCONY STOSUNKOM MIĘDZYLUDZKIM

Kazifast

Tym razem miałem zamlar odciąć się od polityki I napisać o tym, jak ostatnio pięknie i kwieciście się zrobiło. Wszystko za sprawą dzwonków, jakie rozlegly się kiedy zaoferowałem swoją osobę na tron Rzeczypospolitej. Pierwszy dzwonek – alarmowy – zadzwonił w mojej głowie. Drugi dzwonek to był budzik, który nl z tąd ni z owąd odezwał się po kilku latach stania na szafie – domyślam się, że to opatrzność zadbała bym przestał śnić na jawie. Trzecl dzwonek to był telefon, na szczęście nie od wzywającego mnie na dywanik konsul brytyjski, czego się obawiałem w pierwszej chwill. Dzwonił... ale to zupełnie inna historia.

Miało więc być bez polityki, jako że te dzwonki, ale okazało się, że się nie da. Okazało się, że moje problemy z ujawnieniem bądź nieujawnienlem tego co wiem bądź nie wiem, tudzież moja propozycja zwrócenla bądź nie zwrócenla sprzed trzech miesięcy są zupełnie bez sensu. „Życie" ujawnlło, że Gorzkiewicz ujawnił, że to Jakimiszyn ujawnił, że to Ałganow nałgał. Tylko ten ostatni nie bardzo pasuje do łańcuszka ludzi ujawnlonej woli, ale też pół roku temu nie mógł wiedzieć, że trzeba nie łgać, tylko ujawniać, więc I trudno mu się było wpasować w aktualną modę. W międzyczasle ujawniono jeszcze niejawne pismo z Watykanu do Warszawy albo z powrotem. Wszyscy dookoła ujawnłają co się da, na kogoś kto jeszcze niczego nie ujawnił otoczenie patrzy podejrzliwie – kapuś, czy co? Lada moment zamiast programu telewizyjnego co obrotniejsze gazety zaczną drukować program ujawnień – kto, co gdzie I kiedy, żeby ciekawl najtajniejszych tajności naród I obywatele obcych państw wysłani w niejawne mlsje przez swoje niejawne służby mogli się czegoś dowiedzieć.

Powoli zacząłem się obawiać, że nadejdzie takl straszny dzień, w którym okaże slę, że wszystko już zostało ujawnione. Taka pełna jawność byłaby chyba jeszcze gorsza od pełnej tajności. Ja też mam kilka spraw których wolałbym nie ujawniać, na przykład kto dwadzieścia lat temu wyniósł 6 litrów stężonych kwasów z jednej szkolnej pracowni chemicznej.

Żarty żartaml, ale sprawa jest niezwykle poważna. Nie można ujawniać za dużo, bo to grozi i można zostać pociągniętym za konsekwencje. Jakby tak na przykład ktoś ujawnił, jak wygląda gotowość bojowa naszego Wojska Polskiego w Imleniny Jana, czy też nle daj Boże Stanisława, to już koniec. Mogłaby nas podbić Albania, albo Korea Południowa wysłałaby swojego przedostatniego MiGa i zamiast w Europie znaleźlibyśmy się w Azjl. A ja strasznie nie lubię ryżu...

```
- [62] SYSOP (2:480/25) ---------------------------------------- SYSOP -
 Msg  : #19053 [328] - 19022 + 20762
 From : Krzysztof Darowski                 2:480/54.66    13 May 96  16:40:00
 To   : Lukasz Pajewski
 Subj : dalszy ciag
---------------------------------------------------------------------------
Cześç Lukasz!

11 May 96 07:43, Lukasz Pajewski skrobnął do Krzysztof Darowski:

 KD> LP>> BTW: Czy pająk to zwierzę?! :>
 KD>> No co ty??? Roślinka.  >:->
 LP> No tak, żeczywiście. :) BTW: Co to jest to, co masz nad głową?

powietrze sufit podłoga czyjeś mieszkanie sufit podłoga czyjeś mieszkanie sufit
dach powietrze anteny powietrze chmurki samolot chmurki powietrze warstwa
ozonowa space gwiazdki czarne dziury sputniki I TO WSZYSTKO NAD MOJĄ GŁOWĄ
?!?!?!?!??!?!?!?!?!!?!?!??!?!?!??!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!??!?!?!?!

   maniac        .-.  Krzysztof Darowski  -..
                 .-. FidoNet  2:480/54.66 -..
                 .-.  Home of Maniac BBS  -..

--- EveRyThiNg [UnReG] !
 * Origin: Home of Maniac BBS *pon.-piąt.*10:00-16:00*23-63-65 (2:480/54.66)
```

7th Level Deutschland GmbH • Prinz-Ludwig-Str. 6 • D-80331 München

Wydawnictwo Bajtek
Mr Dariusz Michalski
ul. Sluzby Polsce 2

O2784 Warszawa

Hungary

Piasek grozi dzieciom

Chcesz pojechać do Hollywood???
Zostań wakacyjną dziewczyną plejboja!!!

ZMAGANIA SIŁOWE
Walki pomiędzy dwoma samcami, powszechne u wielu gatunków zwierząt, są prowadzone w celu zdobycia samczej przewagi i obrony terytorium. Rytualne walki są jednym ze sposobów rozładowywania agresywnych instynktów samców.

Robale kontratakują

Byli skazani na zagładę – wróg zepchnął ich wgłąb rozpadliny. Bez rakiet, bez teleportu – żałosny koniec doborowego oddziału. A przecież pozostało tylko dwu przeciwników! Cóż z tego, skoro był całkowicie poza ich zasięgiem – bezpieczny kilka metrów od brzegu dziury. Dla honorowego żołnierza mogło istnieć tylko jedno rozwiązanie. „I'll be back" rzekł dumnie Arnie na mikrosekundę przed honorowym samobójstwem zakończonym zmieceniem całej drużyny z powierzchni jabłka.

Słowo się rzekło – oto wracają – jeszcze silniejsze, sprawniejsze, mądrzejsze. Kochani moi – „WORMS REINFORCEMENTS". No dobra, cóż więc takiego trafiło w nasze spragnione rączki? Na pierwszy rzut oka w samej grze niewiele się zmieniło. Przede wszystkim pojawił się znaczek „+" obok napisu „WORMS". Czyżby autorzy stwierdzili, że ta zmiana wymaga wypuszczenia upgrade'u? Spokojnie, zasadnicze zmiany można dostrzec dopiero w dalszej części gry.

Najwięcej powodów do zadowolenia będą mieć zwolennicy gry zespołowej – nareszcie będzie można zabawić się z kumplami. Program oferuje dwie tradycyjne metody połączenia się z przeciwnikiem – poprzez sieć lokalną (protokół IPX) oraz przez modem. Swoją drogą chciałbym zobaczyć fanatyków urządzających sobie w naszych warunkach kilkugodzinną modemową batalię. Szczerze współczuję.

Po drugie rozbudowano nieco oprawę gry – dorzucono kilka nowych rodzajów tła, nowe sample. Poza tym teraz także i pecetowcy (wcześniej dotyczyło to tylko użytkowników Amigi) mogą zaprojektować sobie własny świat, a także wyprodukować własną oprawę muzyczną (to znaczy zsamplować





kilka dźwięków i podstawić je pod odpowiednie robaczywe okrzyki). Fabrycznie dołączono takie zestawy językowe jak szwedzki, szkocki czy norweski (polski, oczywiście, nie znalazl się tylko przez pomyłkę). Walczyć można także w nowym trybie CHALLENGE MODE – mamy tu do dyspozycji wcześniej zdefiniowane światy (jak pamiętacie w normalnej grze każdy poziom jest generowany, tuż przed rozgrywką, z charakterystycznych elementów), w których możemy walczyć np. przeciw Elvisowi.

No i na koniec element, na który wszyscy czekali – broń. Niestety, ten fragment wywołuje zdecydowane rozczarowanie – prawie wszystko po staremu. Ale na szczęście nie do końca. Tak więc koniec naszej historyjki tym razem mógłby brzmieć tak:

Wydawali się skazani na zagładę – wróg zepchnął ich wgłąb rozpadliny. Bez rakiet, bez teleportu – sytuacja prawie beznadziejna. Lecz oto Arnie wydobył z plecaka najnowsze osiągnięcie techniczne – MOLE BOMB i posłał ją w stronę wroga stojącego tuż za krawędzią. Pocisk gładko przeszył ziemię i rozsmarował cholernego różowego na najbliższym drzewie. Drugi z wrogów nie pozostał dłużny – zamienił się w zdalnie sterowanego KAMIKAZE i równie gładko poszybował ku drużynie Arniego. Z obu oddziałów pozostało tylko wspomnienie.

LUX

REVOLUTION X - "MUSIC IS THE WEAPON"

Muzyka silniejsza jest od miecza



Zaprawdę powiadam wam! Ciężkie czasy nastaną w krainie zwanej Stany! Wszelkie uciechy zostaną tam zakazane, wszelkie rozrywki będą zabronione. I nastanie czas, przy którym okres prohibicji będzie się wydawał nieustającym pasmem nieokiełznanej rozkoszy. I wszystkie zespoły muzyczne zostaną rozwiązane. A radio i telewizja nadawać będzie tylko muzykę marszową. A MTV zamieni się w całodobowy rządowy serwis informacyjny. I zrodzi się ORGANIZACJA. A imię jej będzie New Order Nation. I wszyscy będą politycznie poprawni. I bardzo mili dla siebie nawzajem. Jednym słowem – beznadziejnie będzie.

Ale, ale. Co prawda w owym społeczeństwie tradycja anarchistyczna nie jest aż tak zaawansowana jak u nas, ale...

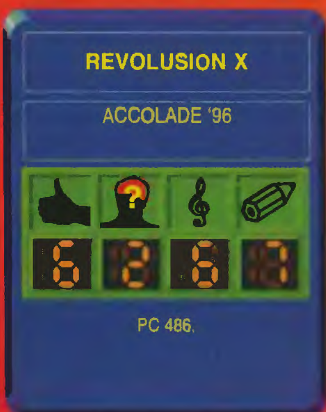
Zawsze znajdą się wybitne jednostki (takie jak TY) gotowe ze spluwą w ręku udać się na poszukiwanie odrobiny rozrywki.

W tym wypadku cel jest jeden – dostać się na koncert Aerosmith (tak jest – po wprowadzeniu prohibicji chłopcy zeszli do podziemia i dalej dają czadu, tym razem jednak tylko na zamkniętych koncertach dla najwierniejszych fanów. Niestety bojówkarze NON zagrodzili drogę do KLUBU. A więc giwera w garść i do dzieła!

Po uruchomieniu gra nieco zaskakuje. Cóż to takiego – nowa odmiana „Operation Wolf"? Trzeba przyznać, że motyw ten od lat był niewykorzystany. W gruncie rzeczy trudno się dziwić – w epoce CD-ROM-ów prosta strzelanina z nieruchomym tłem, po którym wodzimy celownikiem jest już dość nieatrakcyjna. To fakt – jeszcze kilka lat temu trudno byłoby pomysł ten uatrakcyjnić. To kiedyś. A jak jest dziś?

Oto dostajemy grę, w której wspomniany „Wolf" został połączony z elementami „Dooma" – ekran nie jest już statyczny (a przynajmniej nie cały czas), podczas przejścia do kolejnych poziomów rzeczywiście się do nich idzie, zostały wprowadzone pewne elementy nieliniowości fabuły (co jakiś czas można dokonać wyboru drogi, którą chce się podążać). Poza tym reszta gry to klasyczny „Wolf" – przez ekran przewijają się tabuny żołnierzy NON, co jakiś czas pojawiają się dodatkowe przeszkadzajki (np. transporter opancerzony). Twoją podstawową bronią jest klasyczny karabin maszynowy, natomiast jako druga broń występują... płyty kompaktowe różnego rodzaju. Muszę przyznać, że cienka krawędź tego srebrnego krążka już wcześniej wywoływała u mnie mordercze skojarzenia... Gra została także urozmaicona o takie elementy jak np. lot helikopterem czy jazdę samochodem. Trzeba więc przyznać, że gra stanowi dość dziwną kompilację różnych stylów. Gra się umiarkowanie trudno, przy czym najbardziej godne polecenia jest sterowanie za pomocą myszy – klawiatura zdecydowanie nie nadaje się do precyzyjnego kierowania ogniem.

LUX



Przeżyjmy to jeszcze raz



Pamiętam tę emocje, gdy po raz pierwszy siadałem do tej gry na Amidze. To było coś! Zwalające z nóg demo, wciągająca fabuła, a sama gra też najgorsza nie jest. Tym razem zagrałem w wersję na PC. Kiedyś, w czasach gdy Amiga królowała w świecie gier „First Samurai" był prawie na topie. Dziś jak widać wspominamy go sobie w „Przeżyjmy to jeszcze raz".

Fabuła sprowadza się do krótkiego demka na początku gry. Mistrz naszego samuraja zostaje zabity przez złego Króla Demonów. Ostatnim [illegible] Mistrz przyzywa na pomoc Maga. Król Demonów ucieka daleko w przyszłość. Mistrz ginie, a jego uczeń przy pomocy Maga podąża za Królem Demonów.

„FS" jest prostą zręcznościówką/platformówką typu „beat*em up". Prostą nie oznacza wcale, że łatwą. Cały świat, w którym porusza się nasz bohater jest bardzo niebezpieczny. Wszędzie czyhają potwory gotowe zjeść biednego samuraja, nawet bez przypraw. Oczywiście my nie możemy pozostać im dłużni i zaczyna się walka na noże i widelce ... przepraszam, na śmierć i życie. Początkowo dysponujemy dosyć skromnym arsenałem broni, dokładniej mówiąc mamy tylko gołe pięści i nogi. Dalej możemy zbierać noże, którymi każdy samuraj zgrabnie miota, toporki, którymi można kogoś z wdziękiem zdzielić i inne tego typu gadżety. Gra jest podzielona na poziomy odpowiadające podróży w czasie. Tak więc na początku walczymy w zamierzchłej przeszłości, gdzie łażą sobie szkielety, ostatnia zaś plansza to jeden wielki drapacz chmur. Razem z epoką (razem z planszą) zmieniają się dostępne bronie. W pierwszych poziomach walczymy normalnymi sprzętami domowego użytku (nóż, topór), podczas gdy pod koniec rzucamy sobie w najlepsze granatami.

Gra obfituje także, oprócz elementów [illegible], w pewną dozę zagadek. Zawsze w etapie znajduje się miejsce, przez które nie można normalnie przejść. Na przykład wielkie ognisko w pierwszym poziomie. W takie miejsca należy zanieść znalezione magiczne przedmioty. W pierwszym poziomie będą to wiaderka z wodą. Takie urozmaicenie sprawia, że gra nie staje się nudna, tak jak większość podobnych produkcji. Co jednak robić – powstają coraz lepsze gry, producenci robią co mogą, aby dogodzić graczom, więc teraz już nikt nie będzie zachwycał się „FS". Nadszedł czas, aby pokazać go młodszemu pokoleniu mówiąc: tak kiedyś wyglądały gry.

Aragorn

Wydawca: MarkSoft
Komputer: Amiga, PC
Cena: 28,80 zł



Sport – The Essential Selection



„The essential selection" to kolejny wydany zestaw gier. Tym razem na płycie CD firmy MICROPROSE i ELECTRONIC ARTS zaprezentowały nam trzy ze swoich największych sportowych hitów. Są to: „MPS Formula One Grand Prix", „FIFA International Soccer" oraz „PGA Tour Golf 486".

Pierwszego tytułu nie trzeba chyba przedstawiać. „F1GP" przeszła już do klasyki symulatorów wyścigowych. Kto z nas nie szalał kilka lat temu na 16 wiernie odtworzonych torach międzynarodowych. Zapewne grafika oraz dźwięk nie są jak na nasze czasy imponujące, ale gra potrafi stworzyć niepowtarzalny klimat i wciągnąć na długo amatora bolidów i zawrotnych prędkości. Wybieramy z pośród 35 kierowców z największych stajni wyścigowych. Gra oferuje nam możliwość emocjonujących pojedynków, podczas których ważny jest nie tylko sprawny joystick, ale też taktyka walki o pole positon, czyli pierwsze miejsce startowe po najszybciej przebytej jeździe kwalifikacyjnej. Poza tym w F1GP mamy oczywiście możliwość [illegible] silnika, opon i hamulców. Po prostu grać, grać, grać!

Kolejny program to doskonała komputerowa piłka nożna, która do niedawna była hitem. Dopiero najnowsze tytuły, takie jak: „Actua Soccer", czy „FIFA '96" przebiły jej sukces. W „FIFA Soccer" mamy możliwość gry w 48 reprezentacjach narodowych (960 zawodników o 13 poziomach umiejętności), możemy przyjąć piłkę „na klatę", dryblować, czy też główkować. Podczas gry mamy oczywiście dostępne opcje menedżerskie. Zmiana strategii, czy też ustawienia zawodników to żaden problem dla gracza. Mecz przedstawiony jest w rzucie izometrycznym, co dodaje realizmu rozgrywce. Oprócz tego stale słychać z trybun spontaniczne reakcje kibiców (gwizdy, oklaski, czy też jęki zawodu) oraz głos komentatora (dodany w wersji CD gry). Jeżeli lubicie tę dyscyplinę

SAVE

Niektórzy myśleli, że SAVEGAME'Y odeszły w niepamięć albo że przestały być na tyle ważne, iż zrezygnowano z nich. Nic takiego się nie stało, choć ta druga możliwość była całkiem bliska. Pomimo, że rubryka ta miała się ukazywać w miarę regularnie w co drugim numerze ostatnio jakoś jej nie było widać. Niestety tak się złożyło, że materiałów do numeru było dużo, a Borek stracił wiarę w sens życia (a przynajmniej w istnienie SG). Tak czy inaczej SG mają szansę odżyć, gdyż wzięła się za nie dynamiczna i uparta osoba, czyli ja. O ile tylko będą materiały do naszej rubryki, to postaram się truć Piaskowi nad uchem, aby wygospodarował trochę miejsca w numerze. Przypominam jednak, że większość materiałów do SG pochodzi od Was, Drodzy Czytelnicy, wobec czego apeluję: Bez Was SAVEGAME'Y znikną wyparte przez „Jest Mangowo", „Jest Spectrum(n)owo" albo nawet „Jest Erotycznie"! Z „Jest TAKTYCZNIE!" mamy rozejm. Przez parę miesięcy od ostatniego wydania SG uzbierało się dosyć dużo listów, ale taki poziom trzeba utrzymywać przez cały czas. Mogę jeszcze tylko napisać, że wierzę w Was.

Ostatnio jakoś zebrało się na innowacje (jakieś rekomendacje), więc i ja postaram się wnieść coś nowego do SAVEGAME'ÓW. Po pierwsze: Szkoła Grzebania – dla tych, co chcieliby sami, nie umieją i nie mają się od kogo nauczyć. Następnie zamierzam rozszerzyć SG do SG&GW (Grzebanie (Game) Wizardem). Szkoła Grzebania to minirubryka, w której na ciekawych przypadkach będę się starał opisywać różne schematy mieszania w SG. Zaś jeśli chodzi o GW, to sprawa jest trochę ciekawsza. Nie można ustalić stałej komórki pamięci, w której znajduje się potrzebna nam informacja. Ta komórka jest zmienna, dlatego w tym dziale będziemy opisywać ciekawe przypadki, w których informacje są sprytnie ukryte. Zamierzam także stworzyć bibliotekę z tablicami do GW. Zbiór tych tablic byłby dostępny u Borka w BBS i dyskietkach Shareware. Nie zapomnę też o szczęśliwych posiadaczach naszego rewelacyjnego edytora do savegame'ów TSED. To by były moje wszystkie obietnice. Teraz przechodzimy do rzeczy. Część listów, z których brałem materiały była adresowana do Borka, ale mam nadzieję, że ich nadawcy nie poczują się tym obrażeni.

Kolega Rysiu zajmował się dwoma częściami gry „Ishar" – drugą i trzecią. W obydwu częściach zaglądamy do pliku??.sav. W „Ishar II" zmieniamy offsety od 025h do 02Bh na01h. Po tej operacji mamy wszystkie części mapy. Natomiast w"Ishar III" zmiany obejmują wartości opisujące bohatera



sportu, to nie pozostaje mi nic innego, jak tylko polecić Wam tą grę.

Tajnowszym z trzech powyższych produktów jest symulator golfa noszący nazwę „PGA Tour Golf 486". Program oferuje nam renderowaną fotorealistyczną grafikę w SVGA oraz naturanle odgłosy przyrody oraz digitalizowane komentarze. W PGA możemy podziwiać trzy piękne pola golfowe: River Highlands, Summerlin i Sawgrass. Grający może ćwiczyć uderzenia do dowolnego dołka, by po pewnym czasie stać się profesjonalistą i zmierzyć się w mistrzostwach ze sławami tego dystyngowanego sportu. Gra ta wciągnęła mnie i Codiaca najbardziej (graliśmy razem wiele godzin, bez przerwy). Dzięki powyższym cechom i rewelacyjnemu klimatowi, zestaw ten mogę z czystym sumieniem polecić każdemu z Was.

Jeżeli nie stać Was na kupno bolidu, stadionu, czy też kompletu kijów golfowych i melexa, postawcie na zestaw hitów „The essential selection – sport", który jak uważam w pełni zasługuje na miano dobrze przemyślanego zestawu.

Szatan

Wydawca: IPS CG
Cena:
Komputer: PC 486 SX, 8 MB RAM, CD-ROM

SUPER TENNIS CHAMPS

Graliście kiedyś w tenisa? Bo ja nie... Ale nic to, bo nawet człowiek o manualności niewiele większej od autobusu szkolnego powinien umieć chwycić joysticki i pomachać nim trochę. A tylko tyle potrzeba, by na poważnie zagrać w prawdziwy, profesjonalny tenis – co prawda na ekranie monitora, ale od czego wyobraźnia. Nie będę kłamał – gry sportowe lubię nieszczególnie. Jedyne co mogłoby mnie do nich przekonać, to odpowiednia (odpowiednio dobra, oczywiście) oprawa graficzno-muzyczna. A SUPER TENNIS CHAMPS jest pod tym względem owszem – niczego sobie.



Z menu gry możemy wybrać mecz we dwóch lub samotną potyczkę z komputerem, turniej, ligę, itp. Teraz już wśród niemalże ogłuszających okrzyków publiki pojawiamy się na korcie i zaczynamy grę. Są trzy rodzaje kortów (trawiasty, ziemny i chyba wodny, bo w kolorze blue). Mamy możliwość grania w singla lub debla i to w kilku wariantach – z komputerem jako przeciwnikiem, lub partnerem w przypadku debla. Mało tego – kolega także może być naszym partnerem, a gdybyśmy pokusili się o zdobycie odpowiedniej przejściówki, to można by zaszaleć czteroosobowo... Co i tak nie jest jeszcze tak straszne, bo w turnieju może brać udział szesnastu zawodników, choć, oczywiście, nie wszyscy na raz. Ciekawe dlaczego szesnastu? Tylu akurat obcokrajowców mamy do wyboru (Polaków nie ma!), a każdy z nich dysponuje innymi umiejętnościami, więc wachlarz możliwości jest całkiem szeroki.

Jeśli nawet jesteś początkujący, to nie masz się czym przejmować, bo gra oferuje różnorakie ułatwienia – np. celownik, który pokazuje, gdzie uderzy piłka, itp. Jeśli byliśmy z siebie szczególnie dumni, to nic nie stoi na przeszkodzie, by obejrzeć sobie powtórkę. Nie poskąpiono również innych udogodnień... Przypuśćmy, że akurat bierzemy udział w turnieju, a rodzina bierze udział w Kole Fortuny i chcieliby obejrzeć samych siebie na ekranie TV... I co wtedy?! Ratunkiem jest opcja SAVE, która odwlecze naszą zabawę z rakietą na czas bliżej nie określony.

A patrząc ogólnie? Komputer jest przeciwnikiem dosyć wymagającym, ale po dłuższej grze można go pokonać (chyba...). Postacie zawodników są małe i piłka przy nich wygląda prawie jak typowa piątka do nogi lub piłka ręczna. Jeśli nie jesteś Navratilową i nie wcelujesz w odpowiednie miejsce na korcie po drugiej stronie siatki, to całkiem przyjemny głosik rzuci mniej przyjemne hasło „FOUL" lub „OUT", a jeśli Ty lub przeciwnik zdobędziecie punkty słyszysz jakże podniecający ryk publiczności. Gra jest dosyć wciągająca, ma dobrą muzykę i efekty, choć można by postarać się o lepszą grafikę i większą liczbę zawodników. Ja osobiście nie lubię takich gierek, ale dla miłośników sportów walki będzie to na pewno niezła pozycja. Zwłaszcza, że producent informuje o dyskach rozszerzających do tej gry. Czyżby nowi zawodnicy i nieznane mi zasady?

Na tym kończę tą recenzję i nie wracam już do tematyki sportowej. Na razie...

Amaimon

Wydawca: MarkSoft
Cena: 48,80 zł
Komputer: Amiga



GAME'Y

(bądź bohaterów, tego Rysiu nie napisał) : offsety od 313h do 31Ch,zmieniamy na 77 (chyba też hex) daje to witalność, offsety od31Dh do 326h na 12 – trochę kasy, offsety od 309h do 312h na64 – doświadczenie, offsety od 43Fh do 443h na 64 – siła,offsety od 44Eh do 452h na 64 – inteligencja, offsety od 453hdo 457h na 64 – zręczność. Rysiu podał jeszcze poprawki do "Pizza Tycoon", ale nie są one zbyt jasne. Cytuję: zmian dokonujemy w pliku ??.gam – będąc na białym tle (na początku, gdy wybierasz gracza) zaczynając od offsetu 2889h, np. 92 EF22 0Dh. Domyślam się, że chodzi save zrobiony podczas wybierania gracza i poczynając od offsetu 2889h wpisać swoje wartości.

Niejaki Avatar (ta xywa ma jak widzą duże powodzenie, osobiście znam jeszcze jednego Avatara) przysłał poprawki do "X-Winga". Otwieramy plik flight.ovl i zmieniamy w nim kolejne bajty zaczynające się od offsetu 177 683 (raczej decymalnie) na 50 02 50h, zaczynając od offsetu 177 907 na 50 02 50h, podobnie z offsetem 178 131 na 50 02 50h. Ma to znacznie przyspieszyć X-,Y-,A-WINGi (do 263 mglt.). Jak ktoś ma kłopoty z „Conan the Cimmerian" to FF FFh wpisane w offsety 22 i 23 powinny dać mu tyle gotówki, że wszystkie jego problemy odpłyną w siną dal.

Niestety miejsce się kończy, a zostało jeszcze kilka listów. Ostatnia poprawka dotyczy „Warcrafta II". Na to konto jest kilka listów, na ogół podające offsety ze złotem (te dane pochodzą z listu Dalmara): 1B4 – 1B6h lub (w zależności od tego czy grasz orkami czy ludźmi) 1B8 – 1BAh, z drewnem: 1F4 – 1F6h lub 1F8 – 1FAh, z ropą: 234 – 236h lub 238 – 23Ah. Należy tam wpisać maksymalnie FF FF FFh. Wynalazki zapisane są po offsetami 247, 284, 2A4, 2B4, 2C4, 2E4 lub 27A, 28A, 2AA, 2BA, 2CA. Tu trzeba wpisać 02h. Na zakończenie dodam jeszcze moje odkrycie w „Warcraft II". W pliku *.sav pod offsetem 30 zapisany jest numer misji. Jeśli chcemy zagrać w dany poziom, to wpisujemy odpowiednią wartość, wgrywamy grę i bierzemy „restart scenario". Niestety nie mam miejsca, aby wypisać, jakie to są wartości. Spróbujcie sami.

W następny wydaniu SG&GW pojawi się obszerny opis zmian w „UFO" na Amigę 500 wyprodukowany przez Marcina Bartosika.

Aragorn

C-64

Siema!
Ostatnio patrząc na to, co dla naszego Comcia można kupić u legalnych dystrybutorów można by dojść do wniosku, że na Zachodzie produkcję programów dla tego komputera zakończono w 1993 roku, no czasem pojawiają się jakieś nieliczne gry z 1994. Prawda jest jednak taka, że za granicami naszego kraju (głównie w Niemczech i na Węgrzech) wciąż powstają gry na starą dobrą sześćdziesiątkę czwórkę. Oto kilka z nich:

BURAGO RALLY
Superszybkie zabawki

Chyba każdy z nas gdy był małym chłopcem lubił bawić się modelami samochodów popularnie zwanymi żelaźniakami lub resorakami. W produkcji tych zabawek zawsze prym wiodły trzy firmy Matchbox, Majorette i Burago, przy czym ta ostatnia firma robiła miniatury najlepsze i najdokładniejsze. Właśnie samochodami znanymi z tych miniatur można sobie pojeździć w grze „Burago Rally".







W tej grze widzimy samochód z góry i ścigamy się tylko z jednym samochodem sterowanym przez komputer. Wydaje się, że jest to trochę zbyt mało, ale za to samochodziki, a także tło, są bardzo staranie i szczegółowo narysowane. Samochody zostawiają nawet ślady opon na ostrych zakrętach.



Na drodze w najmniej oczekiwanych miejscach znajdują się spowalniające kupki piasku (he, he!) i kałuże oleju, które wprawiają nasz samochód w poślizg. Oprócz tego można znaleźć apteczki zmniejszające ilość uszkodzeń, oponki dodające naszemu bolidowi prędkości (ale tylko do pierwszej kraksy) i dolarki zwiększające ilość pieniędzy. Samochód, przynajmniej na początku jest dość powolny, więc przejechanie trasy jest raczej nietrudne, gorzej jest natomiast z prześcignięciem samochodu komputera... Przegrana oznacza koniec gry, jeżeli jednak uda nam się wygrać przechodzimy do sklepu, gdzie można zmienić samochód na lepszy, co jednak jest bardzo kosztowne, albo też podrasować ten, którym jeździło się do tej pory. Nowy samochód oznacza zwiększenie prędkości zwrotności i lepsze przyśpieszenie dzięki czemu możemy już śmiało konkurować z kierowcą komputera. Należy jednak pamiętać, że on też stopniowo rozbudowuje swój samochód.





Podsumowując, gra jest całkiem niezła, zwłaszcza pod względem opracowania graficznego i dźwięku. Grywalność też nie najgorsza, ale widziałem już gry bardziej wciągające.

BADJOY



FRED IN TROUBLES
Stos kłopotów

Z sympatycznym Fredem posiadacze C-64 mogli się już spotkać 3 razy grając w kolejne części jego przygód. Tym razem nasz znajomy znowu wpadł w kłopoty i znów liczy na naszą pomoc.

Czwarta część przygód Freda niewiele różni się od trzech pierwszych. Także tutaj przemierzając kolejne krainy będziemy skakać po różnorodnych platformach zbierając klejnoty i życiodajne owoce. Uważać trzeba będzie także na różnorodne przeszkody, takie jak zapadnie czy rzeczki. Jak zwykle nie będziemy w czasie wędrówki osamotnieni, gdyż towarzyszyć będą nam nieciekawe kreatury spod ciemnej gwiazdy bynajmniej nie pałające do naszego bohatera braterską miłością.



Cóż więcej można napisać o tej grze? Właściwie nie wiele. Grafika i muzyka utrzymane są na dotychczasowym dobrym poziomie, ale myślę że zrobienie tylko nowych planszy było pójściem na łatwiznę. Szkoda, że nie dodano do gry czegoś nowego.

BADJOY



LAS VEGAS
Windows na Commodore?

Każdy kto używał Windowsów na pececie z pewnością bawił się albo chociaż widział osławionego pasjansa. Niektórzy twierdzą nawet, że jest to najczęściej używany w biurach program (coś w końcu trzeba robić w godzinach pracy). Dlaczego posiadacze C-64 mieliby być gorsi? Z takiego założenia wyszła firma Magna Media wydając grę „Las Vegas".

„Las Vegas" to nic innego jak właśnie pasjans. Oprawa graficzna jest ładna i kolorowa, choć momentami wydaje się, że odrobinę cierpi na tym czytelność gry. Na szczęście można wybierać z sześciu wzorów kart i tyluż wzorów koszulek. Do wyboru jest jeszcze ilość odkrywanych kart (po trzy lub po jednej), a także jeden z trzech wariantów – Las Vegas, Solitaire i Fun Game. W pierwszym z nich karty z kupki można przerzucić tylko raz i naliczane są punkty według zasad obowiązujących w Las Vegas. W Solitaire punkty naliczane są według innych zasad, a talię można przerzucić trzech razy. Ostatni wariant pozwala grać dla przyjemności, czyli talie można przerzucać dowolną ilość razy i nie ma żadnych stresujących punktów.

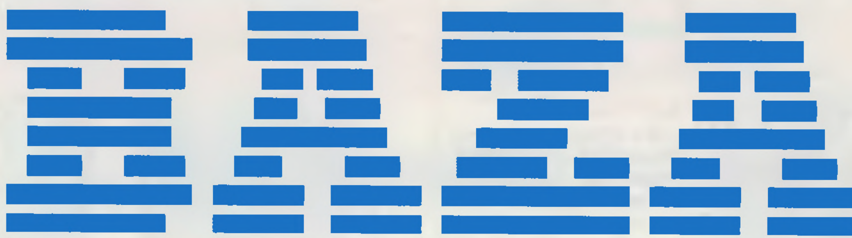


Grze towarzyszy bardzo przyjemna muzyka. Można się przy niej znakomicie odprężyć.

BADJOY



KOMPUTERY





- intel. Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- Microsoft legalne oprogramowanie
- Niezawodne, Tanie

✔ 2 lata gwarancji,
✔ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju,
✔ telefoniczny support techniczny,
✔ bezpłatny CD z oprogramowaniem dla Windows.

Komputer BAZA

dla ucznia	*multimedia*	*profesjonalny*
486 DX4/100, 256 kB cache, 4 MB RAM, FDD 1,44 HDD 635 MB, karta SVGA 1 MB PCI,, monitor 14" color LR, klawiatura, mysz, obudowa Mini Tower, MS-DOS 6,22	*Pentium 60, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor color 14" LR, CD-ROM 4 x speed, karta dźwiękowa 16-bitowa, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95*	*Pentium 90, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1.6 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor 15" color LR NI, CD-ROM 4 x speed. klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95*
2410,-	**3340,-**	**4600,-**

Podane ceny nie zawierają podatku VAT (22%)

RATY!

	dla ucznia	*multimedia*	*profesjonalne*
1 wpłata	*882,12 zł*	*1222,53 zł*	*1683,61 zł*
12 rat po	*222,82 zł*	*308,80 zł*	*425,31 zł*

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

Białystok 15-370
ul. Bema 102
tel. 42 88 92
Bielsko-Biała 43-300
ul. Wyzwolenia 7
tel. 16 74 42
Bydgoszcz 85-092
ul. Karłowicza 26
tel. 40 02 87
Częstochowa 42-218
ul. Dekabrystów 41
tel. 25 36 88
Gdańsk 80-309
ul. Grunwaldzka 481
tel. 52 50 11 w. 285-6

Gdynia 81-310
ul. Śląska 35/37 p. 319
tel. 21 18 08
Gliwice 44-100
ul. Boh. Getta Warszawy 9
tel. 31 74 41
Katowice 40-159
ul. Jesionowa 9A tel. 58 20 62
Kielce 25-026
ul. Leśna 1 tel. 42 972
Kraków 30-017
ul. Racławicka 58 tel. 34 32 17
Lublin 20-013
ul. Narutowicza 62
tel. 20 317

Łódź 90-261
ul. S.Jaracza 19
tel. 30 21 74
Olsztyn 10-083
al. Warszawska 79/81
tel. 27 01 73
Opole 45-078
al. Powolnego 6
tel. 54 54 82 (3) w. 51
Płock 09-400
al. Jachowicza 18
tel. 64 75 09
Poznań 61-655
Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57

Radom 26-600
ul. Zientarskiego 1A
tel. 46 943
Rzeszów 35-051
ul. Staszica 15B
tel. 42 722
Szczecin 71-151
ul. Konopnickiej 25
tel. 87 83 05
Tarnobrzeg 39-400
ul. Wyspiańskiego 1
tel. 22 42 60
Toruń 87-100
Szosa Chełmińska 128
tel. 26 651

Warszawa
- ul. Powsińska 22A
  tel. 642 19 14, 642 07 16
- ul. Popiełuszki 19/21
  tel. 33 90 30
- ul. Kijowska 11
  tel. 18 52 34
- Przejście podziemne
  D.S. Riviera

Wrocław 50-009
ul. Kościuszki 54A
tel. 44 78 62
Zielona Góra 65-454
ul. Sikorskiego 60/1
tel. 27 02 23

RESURRECTION: RISE 2

Robocia Wielkanoc

RESURRECTION: RISE 2

ACCLAIM '96

CD PROJEKT



PC 486, 4 MB, CD-ROM

Przypomnijmy jaka była historia dotychczas. Minęło sporo czasu od pamiętnej chwili zakończenia walki cyborga z supervisorem (część pierwsza: „Rise of the Robots") i gratulacji naukowców, którzy nie wiedzieć czemu zapomnięli, że to oni odpowiedzialni są za całe zamieszanie. Wszyscy myśleli, że udało się opanować zbuntowane roboty, jednak pokonany (a w zasadzie pokonana) supervisor uderzyła ponownie.

Co się okazało. Owszem cyborg wygrał fizycznie z podłą i zbuntowaną mechaniczną istotą, jednak w ostatniej fazie walki został obezwładniony mentalnie i wyszarpnięty z własnego metalicznego ciała. O tym jednak wiedział tylko on i supervisorka. Szalona robocica nie poprzestała jednak na tym i mając dostęp do matryc sztucznej inteligencji cyborga, skopiowała je i użyła w serii robotów nowej generacji. Ta nowa grupa miałaby urzeczywistnić plany jej mocno przeżartego rdzą mózgu, który dyktował jej nad wyraz szalony plan podbicia już nie tylko gmachu korporacji, ale całego świata.

Obdarzone sztuczną inteligencją roboty stały się olbrzymim zagrożeniem dla ludzkości. Niestety naukowcy nie mogli sobie pozwolić na podważenie ich reputacji i likwidację całego gmachu. Zakombinowali, przeszacowali szanse na istnienie jeszcze gdzieś ich faworyta: cyborga i wysłali sygnał. Dosyć dziwny sygnał, taki który zerwał więzi łączące roboty z supervisorem. W ten sposób wszystkie roboty mają swoją wolę i nie są od nikogo zależne, co oznacza, że każdy jest dla nich wrogiem. W tym czasie cyborg także uwolniony został spod wpływu metalicznej damy.

I tutaj gra „Ressurection: Rise 2" się zaczyna. Jako istota bezcielesna (dawny cyborg) będziemy musieli jak najszybciej przybrać jakąś formę – do wyboru mamy aż 18 robotów i dodatkowo 10, do których dostęp jest pośredni (kody i te sprawy). Gdy już wybierzemy swoją klatkę, rozpoczniemy wykonywanie uprzedniej misji, czyli unieszkodliwienia supervisora i doprowadzenia reszty robotów do porządku. Rozpętało się piekło, a to oznacza zapowiedź dobrej zabawy.

W walkach będziemy musieli pokonać wspomnianą 18 oraz w zależności od wybranego poziomu trudności kilka dodatkowych, aby na samym końcu rozprawić się z nowym wcieleniem supervisora.

Drugą część stworzyli Ci sami (z kilkoma wyjątkami) ludzie, jednakże gra nie została wydana pod szyldem Warner Interactive, ale pod firmą mającą chlubniejsze tradycje w mordobiciach, czyli Acclaim.

W „Rise 2" zamiast wydumanego sposobu sterowania z części pierwszej, mamy klasyczny mortalowski podział na pięść i kopnięcie o dwóch zakresach mocy. Pojawiły się też analogiczne do Fatality Termination Moves kolejne zestawy ciosów specjalnych, combo i tzw. projectile, czyli uderzenia na odległość. Każdy z robotów ma swój typ pocisków. Co ciekawe po pokonaniu robota i odpowiedniej kombinacji klawiszy możemy wyrwać od niego właściwą jemu formułę pocisku (do jednorazowego użycia). Oprócz tych kilku urozmaiceń wprowadzono wspomniane nowe-ukryte postacie (spis jest w pliku z grą) oraz możliwość urywania kończyn przeciwnikowi i grzmocenia nimi (ta funkcja dostępna jest tylko tym najbardziej masywnym kupom złomu).

Wysoka rozdzielczość w grze to rzecz oczywiście opcjonalna, ale „Rise 2" wyraźnie było robione pod dokładniejszy tryb graficzny. Jakość wykonania sylwetek robotów, muszę przyznać, jest na wyższym poziomie niż w części pierwszej. Każda z nich starannie policzona na stacjach graficznych Silicon Graphics i dosyć umiejętnie przeniesiona na peceta. Niestety wszystko to kosztem prędkości i dynamizmu gry. Przy wysokiej rozdzielczości, roboty nieznacznie zwalniają, trochę mniej płynnie reagują na ciosy podawane z klawiatury – ale to wszystko można wybaczyć, biorąc pod uwagę wyśmienitą oprawę zarówno graficzną, jak i muzyczną. Miejmy nadzieję, że „Rise 3" będzie już dopracowany w najmniejszych szczegółach.

Do gry zasiadłem z przyjemnością, chcąc zobaczyć nowe roboty, ciosy, nowe wcielenie supervisora. Niestety, po zakończeniu nie byłem już taki wesoły. Trochę się, przyznam, wynudziłem. Walki jakieś były takie szablonowe. Łatwo można było ustalić taktykę na roboty (o wiele łatwiej niż w części pierwszej). Trochę przeszkadzały wszelkigo rodzaju sprzęty z tła jak np.: wyjeżdżająca zza ekranu piła tarczowa.

Zastanawiałem się czego mi brakuje w grze (dla porównania włączyłem MK3) i ku memu przerażeniu okazało się, że to co tak bawi w MK3 to dynamika i to pełną gębą. Co z tego, że roboty różnorodne, kiedy poruszają się jak muchy w smole.

Na pewno każdy miłośnik mordobić powinien zobaczyć na czym polega druga część „Rise of the Robots", jednak niech nie nastawia się, że będzie to jakaś rewelacja. Ot, przyzwoicie zrobiony produkt.

EMILUS

RIPPER





Ciemno. Mgła spowija ulice i tylko nikły blask gazowych latarni świadczy o tym, że miasto jeszcze nie rozpłynęło się w powietrzu. Nagle słychać jakieś szamotanie, potem przerażający krzyk! Biegniesz i po chwili natykasz się na coś leżącego na bruku. Ciało jeszcze ciepłe, niemalże pływające we krwi. Cóż – następna ofiara Kuby Rozpruwacza. Dobrze że tym razem nie byłeś to Ty...

Tak to mogło wyglądać ponad sto lat temu, gdy ulicami Londynu krążył ów sławny morderca. Kariera Kuby Rozpruwacza skończyła się jednak, wydawać by się mogło bezpowrotnie. Zło jednak ma to do siebie, że nie nigdy nie daje się do końca wyplenić – tak zatem Ripper (cóż, tym razem nie Jack) powraca w 2040 – nie w Londynie lecz w Nowym Jorku – ale zawsze. Przynajmniej tak daje nam do zrozumienia firma Take 2 (spod palców jej programistów wyszedł „Ripper").



Gra zajmuje niebagatelną liczbę kompaktów – mianowicie sześć. Nie jest to co prawda rekord, ale być może liczba ta ma znaczenie magiczne (wiecie – 6 razy 6 równa się 66). Jakby nie było ilość danych składających się na grę pozwala podejrzewać, że jest to film interaktywny.

Rzeczywiście – filmów tu co niemiara. Wiadomo jednakże, że w grach komputerowych nie o filmy chodzi i są one jedynie dodatkiem do akcji. Czasem co prawda ów dodatek rozrasta się do niespodziewanych rozmiarów – zwykle ze znaczną szkodą dla atrakcyjności gry, jeśli jednak uda się zachować zdrowe proporcje pomiędzy ilością materiału, ahem, multimedialnego a akcją, to z reguły wychodzi z tego coś zupełnie strawnego (vide serie „Commander" Originu, albo „Phantasmagoria"). Jak to wygląda w „Ripperze"? Cóż, nieźle, choć do wielu rzeczy można się przyczepić. Jest to przygodówka – ale przygodówka first-person-perspective, czyli taka, w której obserwujemy wszystko „oczyma bohatera". Żeby było śmiesznie – tak dzieje się do czasu, gdy zaczniemy oglądać jakiś film – wtedy bowiem „stajemy z boku" i mamy okazję oglądać bohatera (nas?) w akcji.

Właśnie – kimże tu jesteśmy? W historyjce o Rozpruwaczu możemy być tylko owym przestępcą, bądź tropiącym go nieprzekupnym i bezlitosnym detektywem. W tym przypadku zastosowano niestety wariant drugi – a szkoda, dawno już nie było okazji zagrania prawdziwie czarnego charakteru. Na szczęście nie występujemy tu jako glina – zamiast tego zostajemy detektywem-dziennikarzem, pracującym dla pisemka „Virtual Herald".

Detektyw jak to detektyw – ubiera się w długi skórzany płaszcz lubi kłócić się z przełożonymi i ma całkiem ładnego partnera – a raczej partnerkę. Niestety tejże nie pooglądamy sobie wiele, gdyż już na samym początku gry pada (częściowo) ofiarą Rozpruwacza – nie zostaje co prawda wypatroszona jak jej poprzedniczki, lecz traci pamięć i zostaje umieszczona w szpitalu. Jeśli komuś nasunęły się w tej chwili jakieś skojarzenia z podrzędnymi produkcjami filmowymi, to dobrze. Mi się też kojarzy...

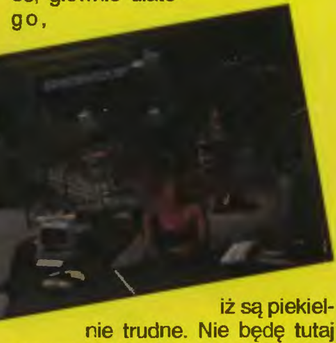
Projektując Rippera nie zdecydowano się (i chwała Najwyższemu) na zastosowanie engine'u trójwymiarowego á la „Doom". Zamiast tego mamy statyczne lokacje plus animowane przejścia pomiędzy nimi – pierwszy raz zrobiono coś takiego bodajże w „Lost Eden". Robi toto niezgorsze wrażenie, ale po dłuższym graniu niemiłosiernie denerwuje – a wyłączyć się nie da. Co gorsza – przechodzenie pomiędzy lokacjami odbywa się poprzez wskazanie kursorem myszy odpowiedniego kierunku – i dobrze, tylko dlaczego często nasz bohater udaje się w zupełnie inną stronę?

Fabułę już znamy, pora zatem przyjrzeć się pracy dziennikarza-policjanta XXI wieku. Niewiele się zmieniło – w dalszym ciągu dedukcja gra tu najważniejszą rolę. Jedynie klasyczny amerykański komisariat zmienił się nie do poznania – przypomina teraz statek kosmiczny dalekiego zasięgu, bądź też więzienie. Szczególne wrażenie robi opancerzona winda i solidne drzwi do pokojów – być może problem terroryzmu okazał się trudny do opanowania.

Z wyposażenia detektywa zniknęła także lupa – zamiast niej mamy komputerek, który usłużnie skanuje nam wszystkie znajdowane corpus delicti, dzięki czemu obcujemy potem wyłącznie z ich cyfrowymi kopiami. Mają one tę zaletę, że dają się analizować na najróżniejsze sposoby.

To zaś (to znaczy wspomniane sposoby) przejawia się w postaci łamigłówek i zagadek logicznych. A to trzeba złożyć do kupy rozbity kubeczek, by odczytać zdobiący go napis, a to z kolei musimy odszyfrować hasło broniące dostępu do biblioteki i tak dalej. Zagadki czekają na nas zresztą nie tylko w podręcznym komputerku – jakoś tak się dziwnie składa, że gdzie się nie znajdziemy, czekać na nas będzie jakieś tajemnicze urządzenie, którego tajniki działania koniecznie będziemy musieli poznać. Dziwne zegary, schowki z zamkiem-labiryntem, układanki, wreszcie zaś zabezpieczenia w Cyberspace... Trochę to wszystko (tylko trochę?) przypomina „7th Guest", ale widać taka to już moda.

Niestety, wszystkie te zagadki logiczne są niezwykle denerwujące, głównie dlatego, iż są piekielnie trudne. Nie będę tutaj marudził. Przeczytajcie solution i oceńcie sami. Jakby nie było już po jednym dniu grania miałem „Rippera" serdecznie dość. Co najgorsze nie mogłem przestać grać, bo jednak fabuła wciąga.



Tak, pomimo że gra się topornie, zaś aktorzy występujący w sekwencjach filmowych są raczej marni (zaś John Rhys-Davis występuje jedynie przez jedną minutę, a i to dopiero pod koniec gry), to jednak fabuła jest na tyle interesująca, że nie pozwala się od gry oderwać. Swoje robi także grafika (czy też raczej trzeba by powiedzieć – praca scenarzystów) – choć wystrój pomieszczeń jest jakiś taki mało nowoczesny jak na rok 2040 (czasem można nawet zauważyć klasyczne pecety, występujące w roli he, he, he, supernowoczesnych komputerów). Na plus zaliczyć należy także niezłą jakość (techniczną) filmów i dźwięku.

Polecać każdemu „Rippera" nie sposób – jednak wszyscy Ci, którzy kochali „11th Hour", „7th Guesta" czy „Shivers" powinni pokochać tę grę od razu. Inni zaś – cóż, niech się jej przyjrzą. Może...

Gawron